HUMBERTO POLLO • TINTIN • CABALLERO ROJO •

=LordGrood=

MAS PAGINAS AL MISMO PRECIO!

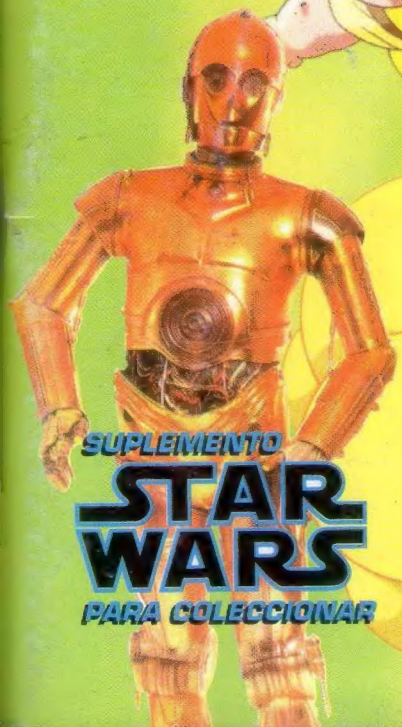
COMIQUEANDO

#28 JULIO 1997
AÑO 4 A SOLO $5.00

TODAS LAS PELICULAS DE
BATMAN

LLEGA
BRUNO HELMET

EL REGRESO DE
PATORUZU



SUPLEMENTO
STAR WARS
PARA COLECCIONAR

TODO SOBRE
DRAGON BALL

LOS MARVEL COMICS MAS BUSCADOS DEL PLANETA, SE ENCUENTRAN EN TU KIOSKO.

- Lobezno
- Patrulla X
- X Man
- Generación X
- X Force
- X Men
- X Factor
- Cable

Grupo Editorial PLANETA

EN EL SALON DE LA JUSTICIA

EDITORIAL

DE ANDRES ACCORSI

Hoy, para variar, no voy a despotricar contra nadie. La bestia cazadoril que suele irrumpir últimamente en esta sección repartiendo palos y cuetazos a diestra y siniestra, puteando y denunciando como invitado de Mauro Viale, hoy se tomó el día franco. En su reemplazo hay un Andrés tranquilo y amigable, cuya serenidad es sólo amenazada por una alegría que crece de a poco, con ganas de convertirse en euforia.

Y no es para menos. En una misma semana (la primera de Julio), nuestra humilde editorial se ha dado (y les ha dado a los lectores) dos gustos enormes. Primero, hemos cumplido el sueño de darle al Caballero Rojo su propio comic-book. Toni Torres, Marianito Navarro y el enmascarado esmeralda se merecían una publicación para ellos solos y -si la expectativa que se generó en este último tiempo se concreta en las ventas- creo que tenemos un golazo entre las manos. Vos, que te cebaste con el Caballero cuando lo viste en Comiqueando, podés -con sólo poner tus $ 2.50- contribuir a que su leyenda dure por siempre. No le falles!

Y el otro orgullo es este número de Comiqueando. Loco, 84 páginas a cinco pesos! ¿Dónde se ha visto algo así? ¿Qué significa este despropósito? Significa que las ventas de este humilde pasquín vienen subiendo desde Noviembre del año pasado y este dato no pasó inadvertido entre un grupo de empresas que quieren ofrecer sus productos y servicios a nuestros lectores. Por eso, gracias al valiosísimo apoyo de nuestros auspiciantes (nuevos y tradicionales), pudimos agregar páginas sin subir el precio de tapa. El esfuerzo lo hicimos entre todos, pero son ellos quienes lo hicieron posible. Fuerte ese aplauso!

Y por último, quiero felicitar a todos los historietistas -nuevos y consagrados- que han salido a editar y comercializar sus propios proyectos. Ahora que la figura de "Papá, el Editor" se ha extinguido (excepto para aquellos a los que, de hecho, les edita los comics su papá), los autores argentinos han comprendido que, o se ponen los pantalones largos, o se dedican a otra cosa. ¿Terminaste quinto año? Ahora decidís vos, ahora te mantenés vos y ahora sos responsable vos. Papá se lavó las manos y el pibe de dieciocho (que ya no es un bebé, pero tampoco es un adulto) tiene que atravesar, casi de un día para el otro, el tortuoso proceso de alcanzar la madurez. En esa etapa dura y traumática, en esa adolescencia donde faltan convicciones y sobran inseguridades, está hoy el comic argentino.

Muy atrás quedó la época en la que -para vivir de esto- alcanzaba con esperar que sonara el teléfono y Papá el Editor nos convocara para un viaje maravilloso, donde encima nos pagaba todos los gastos. Y muy lejos, pero hacia adelante, está el día en que ya no necesitaremos para nada de Papá, porque los hacedores de historietas tendrán no sólo el talento para crear, sino también la osadía, la visión, la sensatez y la constancia para sacar a flote sus propios proyectos. Me parece que, aunque sea por necesidad, el artista tiene que aceptar el trabajo de autoeditarse como una tarea complementaria a la de la creación, por más que se le aparezca intrincada, ingrata o de bajo vuelo espiritual. La travesía no es fácil, pero la recompensa es fabulosa. O si no, pregúntenle a Jim Lee.

Para todos estos grandes "adolescentes" que quieren crecer y mostrar lo suyo de un modo honesto y a la vez rentable, es este número (autoeditado, por cierto) de Comiqueando. Los invito a recorrerlo y los espero en Septiembre (con todas las novedades que traiga Diego de la Convención de San Idem) aquí, en el Salón de la Justicia...

Dibujo de Fernando González/Dragon Ball es © Akira Toriyama

Comiqueando es una publicación de Comiqueando Press.
Envíos a: Av.Forest 536, piso 8, of.43, CP 1427, Buenos Aires, Argentina. Todos los personajes, logotipos, fotos e ilustraciones que integran el presente número son Copyright de sus respectivos autores, agencias y/o syndicates. Todas las colaboraciones (notas, historietas, etc.) son Copyright de sus respectivos autores. Registro Nacional de la Propiedad Intelectual: en trámite. Comiqueando es Marca Registrada (Nºde Título 1.317.726). Impresa en los Talleres Gráficos Acme. Distribuyen en Capital: Jacqueline (Salta 781) y Sinfín (Pichincha 180). Prepárense. Según Terminator II, el **29** de Agosto de este año empieza la destrucción del mundo.
JULIO de 1997.

SECCIONES

3 — **EN EL SALON DE LA JUSTICIA...**
por Andrés Accorsi.

5 — **COMIC CLIPS**
Toneladas de noticias fresquitas y primicias de esas que no se pueden creer.

9 — **AGENDA ARGENTA**
Todo sobre el regreso de Patoruzú y un informe sobre el auge de los fanzines. Imprescindible.

19 — **LA VERDULERIA**
El Dr.Müle blande una vez más su impiadoso látigo, sobre las espaldas de justos y pecadores.

20 — **FICHA: Lex Luthor**
por Andrés Accorsi.

21 — **BRUNO HELMET**
Luego de su debut en Vórtice, la nueva y más impactante creación de Fernando Calvi llega a Comiqueando para quedarse. No se pierdan esta joya del nuevo comic argentino.

30 — **PANTALLAZOS**
por Mr.Master.

31 — **FICHA: Spider-Boy**
por Federico Gatti.

36 — **CEBAMIENTO INFINITO**
El Colo Berenguer decidió salir a conquistar nuevos mundos y se terminó cebando con los war games. ¿Los qué? Leé la nota!

38 — **FICHA: Madelyne Pryor**
por Juanma García Carral.

39 — **EL COSTADO OSCURO DE LOS COMICS**
inicia una saga con continuará cuyo único límite es la perversa imaginación de Gustavo Sala. Uy, qué miedo!

NOTAS

13 — **TODO SOBRE DRAGON BALL**
Daniel Acosta, del Estudio Yukino, nos lleva a conocer el fascinante universo de Son Goku y las exitosísimas creaciones de Akira Toriyama. Ponete en bolas! De dragón, por supuesto...

32 — **SE VINO EL CABALLERO!**
Toni Torres y Mariano Navarro cuentan todo lo que hay que saber sobre la apasionante saga del Caballero Rojo. Leé el reportaje y corré a comprar el comic-book!

41 — **SUPLEMENTO STAR WARS.**
Cuarta entrega de la recorrida más completa por el abuloso mundo de George Lucas, con nuevas fichas y bochas de datos, cortesía de Lisandro Berenguer Grassi.

XCOMICCLIPSX

por Andrés Accorsi

PREMIOS POR EL MUNDO

Hace poquito se entregaron en USA los Premios Harvey, que suelen caer en manos de proyectos alternativos para paladares finos. Veamos cómo se repartieron esta vez.

Mejor Serie Nueva: Leave it to Chance, de James Robinson y Paul Smith (Image/Homage). Mejor Serie Ilimitada: Eightball, de Dan Clowes (Fantagraphics). Mejor Guionista/Dibujante: Jeff Smith, por Bone (Image). Mejor Dibujante: Alex Ross, por Kingdom Come (DC). Mejor Portadista: Alex Ross, por Kingdom Come (DC). Mejor Letrista: Dan Clowes, por Eightball (Fantagraphics). Mejor Publicación Periodística: The Comics Journal (Fantagraphics). Mejor Antología: Dark Horse Presents (Dark Horse). Mejor Número Unitario: ACME Novelty Library nº17, de Chris Ware (Fantagraphics). Mejor Novela Gráfica: Fax From Sarajevo, de Joe Kubert (Dark Horse). Mejor Album Recopilatorio: Astro City, Life in the Big City, de Kurt Busiek y Brent Anderson (Image/ Homage). Mejor Edición de Material Extranjero: Gon, de Masashi Tanaka (DC/Paradox). Mejor Reedición de Material Local: The Dark Knight Returns, 10th Anniversary Hardcover, de Frank Miller (DC). Mejor Tira Diaria: Dilbert, de Scott Adams. Revelación: Jessica Abel. Premio Especial al Humor: Sergio Aragonés. Premios a la Trayectoria: Gil Kane, Joe Kubert y Moebius. Marvel: ni la gracias.

También se entregaron los Premios Reuben, otorgados por la National Cartoonist's Society, donde el galardón a la Mejor Tira Cómica fue para Mutts, de Patrick McDonnell; el Mejor Cuadrito Humorístico resultó ser Non Sequitur, de Wiley Miller y el Mejor Humorista resultó nuestro amigo e ídolo Sergio Aragonés. Felicidades, maestro!

En España, mientras tanto, se entregaron los premios del 16º Saló del Comic de Barcelona, correspondientes a la producción 1996. Gran Premio del Saló: Enrique Ventura. Autor Revelación: Albert Mon Eys. Mejor Fanzine: empate entre Kovalski Fly y rAu. Mejor Guión: Felipe Hernández Cava, por El Artefacto Perverso. Mejor Obra: El Artefacto Perverso, de F.Hernández Cava y Federico Del Barrio. Mejor Obra Extranjera: Poison River, de Beto Hernández.

© Sergio Aragonés

ARGENTINA

Dos lanzamientos que anticipamos hace un tiempo, el Tomo II de Clara de Noche y el comic-book de Cybersix, han sufrido un considerable retraso, pero la gente de la editorial Meridiana asegura que van a salir. Será cuestión de aguantar un poco más.

Otro proyecto que no saldrá en las fechas originalmente previstas es Charly Bizarro, la nueva creación de Mauro Cascioli. El comic-book de La Urraca se postergó cuando surgió la posibilidad de lanzarlo junto con un compact-disc. Ojos y oídos atentos, esta vez.

Y una cuarta publicación que habrá que seguir esperando -pero no mucho- es el regreso de la Hacha, a cuyas filas se integró recientemente el heroico Fernando Calvi.

La revista dominical de La Nación recuperó una tira maravillosa, nacida en las páginas del difunto diario Extra. Se trata de Apu, una encantadora creación de Leonardo Arias, que ahora se publica a color.

El Taller de Historieta de Hernán "Negro" Botticelli está por empezar un nuevo ciclo lectivo. Si querés aprender en serio, pedí información al 551-5572 o al 552-4892.

© Leonardo Arias

AWESOME

Nuestro querido amigo Rob Liefeld, el popular guionista Jeph Loeb y Scott Rosemberg (ex-ejecutivo de Malibu, creador de Men in Black y responsable del traspaso de Ultraforce, Prime y Night Man a proyectos de cine y TV) se han asociado para formar Awesome Entertainment, un empresa que producirá comic-books para luego vender los derechos de sus personajes a productores de cine, TV, video-games, etc. Liefeld ya dio el primer paso y vendió los derechos para cine sobre Badrock y Avengelyne a New Line y los de Prophet a TriStar. Los títulos de Maximum Press, por su parte, pasan a ser de Awesome Comics, a partir de Supreme nº50 y Judgement Day nº1 (ambas con guión de Alan Moore), donde debutan nada menos que 100 personajes, que se suman a los 500 que -según Liefeld- lleva creados. Pero Awesome Comics planea seguir sumando títulos. Loeb y el exitoso Ian Churchill lanzan The Coven, Liefeld y Loeb preparan Re:Gex y Rob, Jeph y Stephen Platt siguen trabajando en el más polémico de los proyectos: Agent America.

© Awesome Entertainment

Como ya anticipamos, se supone que se trata de un reciclaje de los comics del Capitán América que ya estaban hechos cuando Marvel les sacó la roja. Esta editorial amenazó con hacerle juicio a Rob quien, ni lerdo ni perezoso, corrió a comprarle a Joe Simon y a la viuda de Kirby los derechos de Fighting American, otro personaje casi idéntico al Capitán. Con esta rosca bien abrochada, Liefeld asegura que el comic-book saldrá el 4 de Julio, pero lo mismo había dicho de Agent America. ¿Saldrán los dos juntos, o el Capitán sufrirá un segundo cambio de traje y de nombre?

HARRIS

Parece que este es el año de Vampirella, nomás. En Julio y Agosto salen dos prestige con muy buena pinta, escritos por James "Hombre Orquesta" Robinson e ilustrados por el cotizadísimo Joe Jusko.

En Septiembre, Vampi se junta con la muy taquillera Shi, en un especial escrito por Warren Ellis y dibujado por Louis Small Jr. Y Octubre es el mes de Vampirella. Harris lanza, por un lado, un nuevo comic-book mensual dedicado a la diosa de los chupasangres, escrito por la dupla-éxito: Grant Morrison y Mike Millar, que prometen sagas cerraditas, para que sea fácil engancharse. El primer arco se titula Ascending Evil y lo dibuja la muy interesante Amanda Conner. Y el segundo proyecto es algo que ya mencionamos la vez pasada, el Vampirella/Dracula: The Centennial. Se trata de un prestige con tres historias cortas que muestran la eterna lucha entre Vampi y Don Tepes, a cargo de estos equipos: Alan Moore y Gary Frank, Warren Ellis y Mark Beachum y James Robinson y David Mack. Además, pin-ups de Mike Mignola y tapa de John Bolton. Prometedor, no?

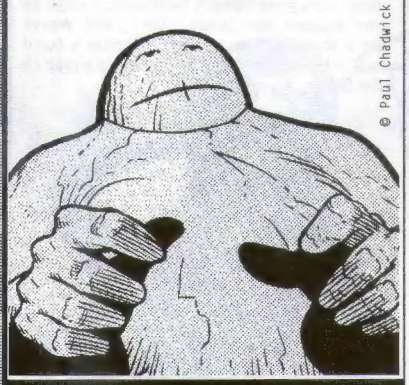
© Harris

DARK HORSE

La editorial del caballito está hasta la manos, ya que este año se le vence la licencia de Star Wars y, para conservarla, deberá mostrar propuestas, cifras y resultados que superen a las ofertas de Marvel, DC y uno de los imprints de Image. Pero los logros con los personajes de George Lucas han sido muchos, así que Dark Horse confía en que le renueven la licencia por cinco años más.

Si te copás con los comics humorísticos, preparate para dos grossas: Sergio Aragones's Louder than

Words (seis números llenos de chistes sólo para comiqueros) y una nueva miniserie de Land of Nod, la fantástica creación de Jay "Atomic City Tales" Stephens.
Este mes, The Mask presenta su one-shot titulado Virtual Surreality, donde hay laburos de Sergio Aragonés, Mike Mignola, Mark Evanier, Aaron Lopresti, Dave Taylor y otros.
Predator también vuelve a las andadas este mes, en Primal, dos numeritos a cargo de Kevin Anderson. Y en Septiembre se las va a ver fuleras, ya que le toca enfrentarse nada menos que al Judge Dredd. El combate dura tres números, escritos por John Wagner y Alan Grant y dibujados por el prócer Quique Alcatena.
En Agosto, el temible Bobba Fett vuelve a los tiros, en un especial también escrito por John Wagner y dibujado por Cam Kennedy.
También en Septiembre vuelve Concrete, el personajón de Paul Chadwick, para protagonizar una nueva saga titulada Strange Armor. Y además debuta Zombieworld, una nueva creación de Mike Mignola.
En Octubre la que vuelve es Martha Washington, en MW Saves the World, tres números a cargo del tándem Frank Miller-Dave Gibbons.
Y además debuta Hammer, un título íntegramente creado por el popular Kelley Jones.
Marv Wolfman y Gene Colan traen su Blood of Dracula a Dark Horse. Son dos numeritos y empieza en Noviembre.
La próxima saga de Grendel -prevista para Diciembre o Enero- se titula Black, White and Red, ya que esos son los colores que entran en juego a lo largo de las 20 historias cortas que se recopilan en los cuatro números. Matt Wagner escribe todas ellas (con momentos nunca antes revelados de la vida de Hunter Rose) y el elenco artístico incluye a capos como Mike Allred, Paul Chadwick, Sam Kieth, Tim Sale, Tim Bradstreet y Jason Pearson, entre otros.



IMAGE

Valentino sigue juntando muchachada para su línea en blanco y negro. Ahora enganchó a Jim Krueger, que se peleó con Liefeld y se llevó a sus Foot Soldiers a los pagos de Image. Para avechuchear el relanzamiento, Dark Horse recopila los números que Krueger hizo para esa editorial antes de irse a Maximum.
Erik Larsen también suele salir a cazar talentos entre las editoriales chiquitas y acaba de capturar a Kabuki, el exitoso comic de David Mack, para sumarlo a Image.
Terry Moore, en cambio, levanta campamento y se vuelve con sus encantadoras Strangers in Paradise a su propia editorial, Abstract Studios. La serie, sin embargo, respetará la numeración iniciada en Homage.
Dos pulenta para SAvage Dragon: En Agosto se publica el tan mentado especial dibujado por Adam Hughes, pero a modo de miniserie de dos partes, titulada Sex & Violence. Y ese mismo mes, Pat Mills y Kevin O'Neil festejan el 10º aniversario de Marshall Law mandándolo a pelear contra el mismísimo Dragon, también en dos numeritos. Una masa.
También en Agosto, el Nº1 de Kiss, a cargo de Steve Gerber y Angel Medina. Hotter than Hell!
Warren Ellis se fue de DV8 y lo reemplaza, por lo menos hasta el nº15, el poco confiable Mike Heisler. Una pena.
Y hablando de Ellis, Stormwatch -la serie de Image donde más se lució- cierra en su nº50, pero vuelve en un par de meses con un nuevo Nº1.
Gil Kane terminó el WetWorks/Vampirella, pero confirmó que no se hará cargo de la serie regular de los matoncitos de Portacio.
Están confirmados los equipos creativos para las partes 3 y 4 del crossover entre WildCATs y X-Men. El tomo 3 (The Moder Age), que sale en Agosto, cuenta con guión de James Robinson y dibujos de Adam Hughes. Y más hacia fin de año se viene el 4 (The Dark Ages), escrito por Warren Ellis y dibujado por Travis Charest.
Mike Heisler y Jason Johnson están preparando para Septiembre una miniserie interactiva de Gen13, en la que el lector podrá votar entre distintos finales para la saga. Esto garantiza que -más que nunca- los últimos números serán escritos y dibujados a los santos pedos.
Pero lo grosso de WildStorm es el sacudón total de la línea, que gira en torno a una saga llamada New Horizons, en la que una tercera raza alienígena se mete en el ancestral bolonki entre Kherubims y Daemonites. De ahí en más surgen cuatro títulos nuevos, a saber: Divine Right: The Adventures of Max Faraday, escrito y dibujado por Jim Lee, a partir de Septiembre. Phantom Guard, por Sean Ruffner y Ryan Benjamin, a partir de Octubre. Wildcore, con Backlash y Zealot, dibujado por Brett Booth y escrito por Sean Ruffner, a partir de Noviembre. Y a principios del '98 llega Danger Girl, una nueva creación de J.Campbell Scott, que deja a sus queridos Gen13 después de New Horizons en medio de una gran crisis para el grupo. El Chino promete, también para el '98, nuevas series de Whilce Portacio y Travis Charest.

UNIVERSO DC

Por fin DC le choreó una buena idea a Marvel! En Agosto sale una reedición en blanco y negro de TODOS los capítulos de New Gods del maestro Jack Kirby, 304 a sólo 12 pesitos. Cool!
El crossover entre Captain Marvel y Jack Knight ya está programado para Power of Shazam! nºs 35 y 36 y Starman nºs 39 y 40.
Show de estrellas invitadas: Green Lantern y otros miembros de la Liga visitan a Wonder Woman en su nº125. Tempest reaparece en Aquaman nº36. Deadman aparece en Green Lantern nº93. The Mist, Crimson Fox, Blue Devil y Amazing Man se reúnen en Starman nº43. La Legion of Superheroes se junta con Superboy en su nº45, donde además regresa el guionista Ron Marz. Impulse aparece en Sovereign Seven nº28. Batman se encuentra con los Challengers of the Unknown en los nºs 11 y 12. Superman co-protagoniza los nºs 3 y 4 de Young Heroes in Love, el último hit sorpresa de la DC. Y también participa en el nº43 de Steel, a quien también visitan Superboy en el nº46 y Supergirl en el 50.
Más para fin de año, Ron Marz y Brad (Code of Honor) Parker preparan un prestige de Green Lantern llamado Fear Itself. También para Noviembre vuelven Hawk & Dove, con una Hawk mujer (hija de militares) y un Dove hombre (rockero gótico). También se viene un especial contando el origen del glorioso Shade, escrito por James Robinson y dibujado por Michael Zulli. Además, hay en carpeta una miniserie de Huntress y Nightwing, a cargo de Devin Grayson y Greg Land. Y, como ya anticipáramos, una secuela de Thrillkiller, en un prestige a cargo de Howard Chaykin y Dan Brereton, confirmado para Diciembre.
Una muy copada para Septiembre es el especial Speed Force, con historias cortas de distintos super-velocistas: Kid Flash (Mark Waid y Jim Aparo), Jay Garrick (John Byrne), Jesse Quick (Bill Loebs y Kenny Martínez), Max Mercury (Brian Augustyn y Dusty Abell) y Flash (Waid, Augustyn y Will Rosado). Corro a comprarlo!
A medida que se acerca el nº100, crece el cebamiento con Legión. Se está hablando de un teamup con la Liga y otro con los Titans, además de una aparición en Adventures in the DC Universe nº10 y el lanzamiento más esperado de todos los tiempos: en Noviembre salen a la venta los anillos de la Legión!! En Diciembre debuta una miniserie que -con un poco de suerte- será anual: Legends of the Legion, cuatro números con los orígenes de cuatro Legionarios, escritos por Barry Kitson y Tom Peyer. Los elegidos son Spark, Star Boy, Ultra Boy y Umbra y entre los dibujantes confirmados están Jeff Moy y Chris Sprouse.
En Agosto se larga Genesis, la saga semanal con muchos crossovers, escrita por John Byrne y dibujada por Ron Wagner. Darkseid es el malo top, Wonder Woman muere y resucita como diosa griega, a varios héroes les sacan o les cambian los poderes y un personaje grosso (acá apostamos por Captain Atom) estira la pata en la lucha contra la misteriosa Godwave. En el próximo número, volvemos sobre el tema.
Se vienen dos lindos team-ups con héroes de Marvel. En Agosto, Batman y Spider-Man se trenzan con el Kingpin y Ra's al Ghul, cortesía de J.M.DeMatteis y Graham Nolan. Y para más adelante, se empieza a barajar el X-Men/ JLA.
Y hablando de la Liga (best-seller total de la DC), el grupo se va al espacio en una saga de seis números y además inaugura una colección llamada Secret Files. En este nº1 veremos fichas de los personajes, varias historias cortas revelando hechos hasta ahora desconocidos (un epílogo a Midsummer's Nightmare, el primer encuentro con el nuevo Superman, etc) y mucho pin-up. La onda Secret Files sigue en Agosto con Batman y después le toca el turno a Flash, Superman, la Legión y Wonder Woman. Buena idea.

VERTIGO/ PARADOX/ HELIX

Atenti a Sandman Mystery Theatre, que pronto viene una saga en la que Wesley Dodds se une al Dr. Charles McNider, más conocido como Dr.Mid-Nite.
En House of Secrets nºs 11 al 15, colaboran Dean Ormston y Guy Davis, ilustrando back-ups protagonizados por Rain, Ben y Traci.
Otra papa muy fina es el especial Books of Magic/Hellblazer, escrito por Paul Jenkins con la colaboración de John Ney Rieber.
Hablando de Books of Magic, en el nº39 de dicha serie aparece Zatanna!
En Julio sale Menz Insana, un prometedor prestige

escrito por el novelista inglés Christopher Fowler y el maestro John Bolton.
Para Agosto, el tercer tomo recopilatorio de Preacher, Proud Americans, te ofrece una nueva chance de leer los números 18 al 26 todos de un saque. Venga!
También en Agosto sale True Faith, una vieja graphic novel de los tiempos en los que a Ennis no lo junaba ni el loro, con dibujos de Warren Pleece, aquel de Mobfire.
Al estilo de Weird War Tales y con muchos de los mismos artistas, se viene una colección de unitarios policiales titulada Gangland, con tres o cuatro historietas por número.
Confirmado: Stardust, la nueva creación de Neil Gaiman y Charles Vess, dura cuatro números y sale entre Septiembre y Diciembre.
Se viene Nevada, una serie de mini-series con numeración contínua, con guiones de Steve Gerber y dibujos del impresionante Phil Winslade.
Y, para felicidad de todos, pronto vuelve Swamp Thing, en un prestige ilustrado por Jon J Muth. Lo quiero yaaaaa!
Por el lado de Helix, se acaba Vermillion y para los

últimos números (11 y 12) aparecen colaboraciones de Gary Erskine y John Totleben.
Pero se viene una grossa: Michael Moorcock's Multiverse, con tres series continuadas por número, todas escritas por el célebre autor. Cada número incluye un capítulo de Moonbeams and Roses, con dibujos de Walt Simonson; The Metatemporal Detective, ilustrado por Mark Reeve; y Duke Elric, con el más famoso personaje de Moorcock, dibujado por John Ridgway.
Y Paradox sigue con el exitazo de Gon, que ahora protagoniza Gon Swimmin', con 160 páginas del gran manga de Tanaka.
Y se viene un nuevo Big Book, el de los Mártires, escrito por John Wagner y con el habitual elenco de esta consagrada fórmula.

MARVEL

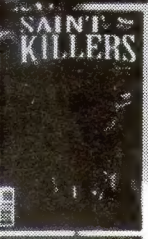
Finalmente se confirmó lo que se sospechaba. Marvel dio luz verde a la propuesta de Jim Lee para que WildStorm produzca los nºs 13 de Heroes Reborn. James Robinson escribe los cuatro títulos, con dibujantes suplentes, ya que los titulares están dibujando New Horizons. Lo más loco es que en estos números, los personajes de Marvel sufren un percance en el viaje de vuelta a su universo y terminan amalgamados con los de WildStorm! Y otra muy loca: Parece que en Diciembre el Chino larga nuevos nºs 1 de Punisher, Nick Fury, Ghost Rider y Dr.Strange & the Defenders. Eso sí, esta vez promete no inventar universos paralelos...

Pero en Octubre vuelven los héroes en la minisrie semanal de Peter David, con dibujos de Salvador Larroca, y gran protagonismo de Franklin "Niño Por Siempre" Richards. De ahí en más, los cuatro títulos "rehenes" empiezan a salir con dos numeraciones paralelas: Una que retoma la que se interrumpió con Heroes Reborn y una que empieza desde el Nº1. La versión que más compre la gente es la que quedará luego de seis meses de prueba.
Y también se confirmaron los dos equipos creativos que faltaban: Sean Chen es el dibujante elegido para acompañar a Kurt Busiek en Iron Man, mientras que Fantastic Four contará con guiones de Scott Lobdell y dibujos de Alan Davis, por lo menos para la primera saga. Y se está hablando de un posible regreso de Thor, para el cual podrían dar el sí Roger Stern y John Romita Jr. Amén.
Ralph Macchio capitanea una línea de comics de terror, pero dentro del Universo Marvel, con ganas de largar en Octubre. Está confirmada la serie mensual de Man-Thing (por J.M.DeMatteis y Liam Sharpe), tres números de Werewolf by Night (por Paul "Hellblazer" Jenkins y Jae "Hellshock" Lee) y una serie regular de Satana, escrita por Warren Ellis.
Tom Peyer, el veterano guionista de la Legión, lanza dos series para Marvel. La primera está protagonizada por el veloz mutante Quicksilver y la dibuja Casey Jones. La segunda es el revival de un título clásico, Marvel Team-Up, con Spider-Man compartiendo cartel con otras luminarias Marvel. Para los primeros números se vienen Generation X, Hercules y el propio Quicksilver.
Y ya que estamos con el arácnido, atenti que parece que el finado Dr.Octopus vuelve en Amazing Spider-Man nº427. Otro muerto que goza de buena salud, el malEfico Green Goblin, es el villano de la Spectacular nº250, número redondito y -por ende- doble.
Karl Kesel está escribiendo la miniserie All Access, con el personaje compartido por Marvel y DC y se confirmó que el dibujante elegido es Pat (Untold Tales) Oliffe. En los cuatro números veremos luchas tan pulenta como Jonah Hex vs. Two-Gun Kid, los Challengers of the Unknown vs. Fing Fang Foom, la Legión en el futuro de Days of Future Past y la Justice Society vs. los Invaders. Buena esa!
Silver Surfer se quedó sin dibujante, porque Ron Garney vuelve a Captain America. Pero a no desesperar que -por lo menos durante cuatro números- se hace cargo Tom Grummett.
Los Thunderbolts andan bárbaro y pronto se viene una reedición de los primeros números. Mientras tanto, Roger Stern co-escribe con Busiek los números 7 y 8 y se manda el 9 él solito.
Los títulos de los mutantes están al rojo vivo. James Robinson se fue de Cable y aseguró que no sigue en Generation X. Scott Lobdell tampoco

sigue y, para no ser menos, Chris Bachalo también se va, casi seguro a otra serie mutante. ¿Quién se hace cargo? El horrendo Larry Hama, que además larga a Wolverine después de siete años. Hama también piensa lanzar una miniserie de Kitty Pryde y, de paso, escribir la serie de Elektra, ya que Peter Milligan y Mike Deodato también dijeron adios. El puesto de Hama en Wolverine será ocupado -al menos por un tiempo- por Steven Seagle, guionista también de Alpha Flight. Jeff Matsuda colgó X-Factor y lo reemplaza Duncan Rouleau. Salvador Larroca se fue de Excalibur y lo cubren primero Pete Woods y despuEs John Cassaday. Entre tanto verdulero, los lectores de Cable celebrarán la llegada del ascendente Jo Ladronn, que queda como dibujante titular. El que supuestamente iba a sacar las papas del fuego era Chris Claremont, que estuvo cerca de firmar con Marvel y hacerse cargo de varios títulos mutantes a partir de Noviembre. Pero la rosca no cerró y la serie X- Men terminó en manos de Joe Kelly, guionista de Daredevil y Deadpool. Todo este bolonki no es impedimento para que salgan más títulos mutantes, tales como Maverick (que sale en Julio), a cargo de Jorge González y Jimmy Cheung (!); o el especial de Colossus (para Agosto), por Ben Raab y Bryan Hitch. El mismísimo Raab prepara tambiEn para Septiembre una miniserie de los New Mutants (?!), dibujada por Bernard Chang y con apariciones de varios ex-miembros del grupo.
Y ya que estamos, se encarga de traer de regreso al maestro Shang Chi, Master of Kung-Fu, que reemplaza a los Lost Gods al frente de Journey Into Mystery, el título más longevo de la Marvel.

OTRAS

Dave Lapham lanza un especial a color de Amy Racecar, una de las protagonistas de su brillante serie Stray Bullets. Una masa.
Preparen los pañuelos: Hate termina en el nº30. Sí! Peter Bagge afirma que se cansó de Buddy Bradley y que ya está pensando en otra serie. Pero también prometió que le va a dar a Buddy un final más o menos feliz. No como al pobre de Stinky que... snif...bwaaaa!
Kitchen Sink anda con problemas económicos y se rumorea que puede cerrar en cualquier momento. Sería una pé rdida irreparable, ya que Kitchen es el hogar de Spirit, The Crow, Robert Crumb, Charles Burns, Xenozoic Tales, Atomic City y varias otras cosas que destilan chapa por todos los poros.
Ghost World, una hipnótica saga que Daniel Clowes serializó en su Eightball, sale ahora en un álbum de tapa dura, editado por Fantagraphics. Caro, pero vale la pena.
NBM, especialista en novelas gráficas europeas o finolis, publica en Agosto la magnífica adaptación de The Jungle Book de Rudyard Kipling, ilustrada por Craig Russell. Una joya.



COMICS

LOS COMICS DE FIN DE SIGLO

LA MAGIA

Vértigo

LA IRREVERENCIA

Marvel

Image

LA FIEBRE

Manga

Material Europeo

LA CATASTROFE

Material X

Envíos al interior

Publicaciones en simultáneo con los países de origen.

Reservas telefónicas

Videos de anime

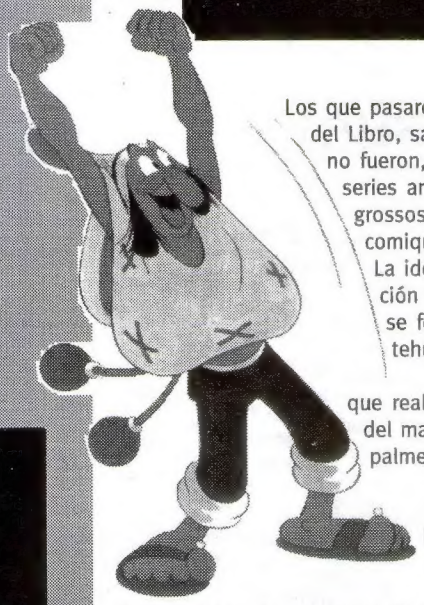
Camelot

CINE & COMICS

Av. Corrientes 1388 (esq. Uruguay) • (1043) Buenos Aires • Tel.: 374-6152
Abierto de lunes a sábado de9:00 a 23:00 hs; domingos, de 14:00 a 23:00 hs

MBanegas

SE VIENE PATORUZU



Los que pasaron por el stand de Editorial Universo durante la última Feria del Libro, sabían desde hace tiempo que venía esta nota. Para los que no fueron, les cuento que allí se exhibieron los pilotos de las nuevas series animadas de Patoruzú y Patoruzito y que están tan pero tan grossos que concentraron la atención y el comentario de todos los comiqueros que tuvimos la oportunidad de verlos.

La idea de Dante Quinterno y su gente es que esta superproducción esté en las pantallas de todo el mundo en 1998, año en que se festeja el 70º aniversario de la creación del popular cacique tehuelche. Tomás Estrada, Director Ejecutivo del proyecto, nos dijo: "Decidimos producir estos pilotos a raíz de un sondeo que realizamos en el exterior entre gente del área creativa y gente del marketing". Tras varios meses de trabajo e investigación, principalmente en la ciudad de Londres, la productora (llamada Patagonia WorldWide Limited) encargó a un equipo la confección de estos pilotos.

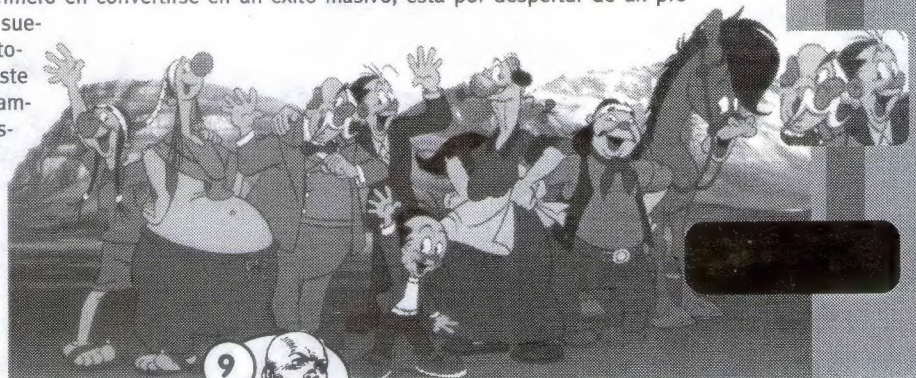
El supervisor artístico fue el historietista Oscar Capristo, la animación fue supervisada por Roberto De Biase y los guiones corrieron por cuenta de Ricardo Ferrari, otro habitué del Noveno Arte. El paquete viajó a Los Angeles, donde se grabaron las pistas de sonido y se hizo la mezcla, la edición y la post-producción. A los efectos de mostrar el material en todo el mundo, las voces se grabaron en castellano y en inglés. En esta segunda versión, Patoruzú fue interpretado nada menos que por Mark (Luke Skywalker/ Joker) Hammil y también participaron capos de las voces para animación como Frank Welker y Jennifer Darling.

Si todo sale tal cual lo planeado, Patoruzú y Patoruzito protagonizarán cada uno su propia serie, con episodios de 25 minutos. El lanzamiento será apoyado con una amplia línea de merchandising que incluye posters, libros, almanaques y, por supuesto, nuevas historietas que reemplazarán a las actuales reediciones. Además, entre Mayo y Junio de 1998, Patoruzú, Isidoro y familia se apoderarán del Palais de Glace, donde se montará una mega-exposición que incluirá

-además de originales del maestro Quinterno- muchísimo material arqueológico y turístico acerca de nuestra Patagonia y los pueblos indígenas que la habitaron.

Y mientras parte de viaje a los EEUU en busca de licenciatarios que quieran comercializar la imagen del cacique, Tomás Estrada explica la vigencia del septuagenario indio de Quinterno diciendo: "En un mundo abarrotado de superhéroes, la gente está buscando personajes con menos violencia, menos sexo y más personalidad. Patoruzú está en las antípodas de estos superhéroes; él representa esta nueva moral que el mundo le está pidiendo a sus héroes".

Más allá de las conjeturas, un paladín de nuestra historieta, el primer personaje que combinó con eficacia aventuras épicas con buen humor, el primero en descollar en la pantalla grande y el primero en convertirse en un éxito masivo, está por despertar de un prolongadísimo sueño. ¿Podrá Patoruzú contra este mundo tan cambiado que lo está por recibir? Pero por favor, querido... si Patoruzú puede contra cualquier cosa! (A.A.)



Todas las ilustraciones son © Dante Quinterno

FANZINES

INFORME ESPECIAL

EXPLOSION EN EL SUBTE

por Andrés Accorsi y Hernán Botticelli

CAUSA COMUN

Si para algo sirvió la convención de comic argentino llamada El Historietazo (además de para encontrarse con amigos y pasar un buen rato) fue para tomar conciencia del impresionante auge que está viviendo el movimiento subte argentino, por lo menos en lo que respecta a la historieta.

Causas deben haber varias, pero se nos ocurren principalmente dos: Tal como sucedió con la anterior explosión fanzinera, la de 1986-1989, el comic argentino está ausente casi por completo de los kioscos de nuestro país. Sin embargo, como sucedía en los '80 con las revistas europeas de comic para adultos, nuestro mercado está irremediablemente invadido por centenas de comics, esta vez con amplia preponderancia de los superhéroes yankis. La ausencia de medios locales y el cebamiento creativo provocado por la aparición de Fierro, tuvieron su eco en esta movida, donde tampoco hay medios locales y los superhéroes -de Perfil en adelante- le han volado la cabeza a más de varios.

© Fiszman

Lo cierto es que, más allá de las causas, la expansión del underground ha cobrado dimensiones sorprendentes, superando ampliamente el fenómeno de los '80, a tal punto que -incluso para profesionales de reconocida trayectoria (Alcatena, Zweig, Calvi, etc.)- la autoedición "a pulmón" parece ser la opción definitiva.

Entre esta inmensa variedad de propuestas, las ondas, las temáticas, los formatos y hasta la calidad artística, abarcan un muy amplio espectro que van desde lo tosco y obviamente primerizo hasta niveles sumamente profesionales, que no tienen nada que envidiarle a más de un producto (nacional o importado) de los que se ven en las bateas más "hot" de las comiquerías.

© Sanz

PARA TODOS LOS GUSTOS

El fanzine más tradicional, más fiel a la fórmula de los '80, es la antología de varias historias cortas a cargo de diversos autores. Dentro de esta categoría podemos incluir al espectacular Catzole (va por el nº10 y publican comics de Sanz, Rovella, Azamor, Aprea, el Estudio Yukino y algún otro); Sacra (va por el nº2 y combina trabajos de dispar calidad firmados por Alegre, Sawa, Spósito, Meza, Cerletti, Acuña y otros); Extraño Cameyo (va por el nº2 y se destacan, entre varios autores, Jok, Angel Mosquito y Fermín); Océano y Charquito (acaba de salir el nº3 de la creación de Clara Lagos y Carolina Moadeb); el Megaultra Fanzine Comics (que ahora cambió su formato para publicar, además de notas, historietas de Baldó, Ballesteros, Gaitán, Laino, Acosta y Luque, entre otros) y Atiza!, el proyecto que combina lo mejorcito de Catzole con trabajos de Calvi, Alcatena/Mazzitelli y otros autores que pasaron por la Hacha. Y por supuesto, no podemos dejar de mencionar el regreso de El Tripero, con un número de 96 páginas y majestuosa presentación, donde se lucen varios ex-alumnos de Alberto Breccia, tales como Francisco Vega, Cristian Montenegro, Daniela Kantor, Ezequiel García y Lautaro Fiszman.

Otra variante que tiene su historia es la de los fanzines de información y/o crítica y/o difusión de temas específicos. En esta línea, cultivada de modo soberbio por el Underfanzine dedicado al manga y el animé, llamado Megaroad. Contribuyendo también a la difusión de distintos cebamientos, están los fanzines de los clubes de fans (X-Files, Robotech, el Cacyf, etc.) , otro fenómeno que crece y al que se suman las publicaciones del Fans Club de los Superhéroes y Legendary Senshis, del Club de Dragon Ball.

© Frente Amplia

Una variante más reciente es la de los fanzines más cercanos al comic-book, en el sentido de que ofrecen, o bien una sóla historia, o bien distintas historias a cargo de un sólo autor. En esta categoría se pueden enrolar Falsa Modestia (la joya de Gustavo Sala, que va por el nº4); Cassandra (una nueva propuesta de Crexell, Di Pietro y Yantorno, con una trama hipnótica y surrealista); Asesinos (un ameno thriller tarantinesco de Sebastián Ballesteros y Gonzalo Norverto); Fuego de Inmortales (la ya mencionada saga de Germán Favier); Rappaz Hood (la guerra de pandillas de Harlem que narra Rubén Goñi); La Muerte y la Brújula (acertada reinterpretación de un cuento de Borges, muy bien ilustrada por los Melli Fiumara); Apocalipsis (una saga muy mística realizada entre varios autores); Los Innombrables (un comic de superhéroes a cargo de Bauza, Naya, Leo Laino y Dani Otamendi); o el extraño experimento de Mosh, donde varios autores (L.T.Cream, Favier, Pazos, Ramseg, etc.) ofrecen distintas historias, todas integradas en un universo común.

© Crexell

© Fiumara

En esta lista omitimos tres proyectos que, sin abandonar el espíritu underground, se destacan por su inusual presentación, con tapas a color, papel que le rompe el culo al de Image y excelente impresión. Este subgrupo tuvo como punta de lanza a El Laucha (a cargo de Omar Francia y otros alumnos y/o ayudantes de Ariel Olivetti), con un flamante nº1; al que luego siguieron El Buitre (un guión bastante interesante dibujado entre Saidman, Larreategui y Guaragna, con desiguales resultados) y El Escualo, la nueva creación de Germán Favier, pero con técnicas gráficas que todavía está experimentando.

Este pequeño zoológico está llegando de a poco a las comiquerías, en busca del apoyo del comiquero que quiere nuevos héroes argentinos.

Y dejamos para el final las joyas extrañas, esos nuevos intentos de llevar al comic donde no ha ido jamás. Diego "Jok" Coglitore, por ejemplo, sorprende con excelentes historietas insertas en Criaturas de Agua y Fuego, una revista con notas sobre ecología, sexo, literatura y otros temas. David Youkovich, Esteban Díaz y Eduardo López se jugaron a hacer una revista en diskette llamada Makabra, que incluye trabajos de otros próceres del under como Salvador Sanz y Mariano D'Angelo. Lucas Nine, por su parte, anexó a su mini-revista Garufa un "discomic" llamado Kosmo y sus Magnificentes, con historietas en formato LP a cargo de autores tan disímiles como Dani the O, Pablo Zweig, Ottoyohnson, Martín Eito, Elenio Pico, Max Cachimba, Jorge Fantoni y Pablo Sapia. Realmente brillante. Y lo más sacado que vimos en mucho tiempo es El Hombre Sopapa y Otras Historias, una revista cordobesa de 90 páginas impresa en... tela! Imagínense 90 servilletas en formato Patoruzú! No se puede creer. Y además, las historias de Perotti y Avichuela son muy, pero muy graciosas, o sea que es poco probable que El Hombre Sopapa se convierta en 90 pañuelos o 90 trapitos para lustrar zapatos.

© Avichuela/Perotti

ESTO RECIEN EMPIEZA

Y, si lo que vimos durante el Historietazo no fue un bluff, todo nos permite suponer que el boom fanzinero tiene cuerda para rato y que la cantidad -y la calidad- de los proyectos a pulmón no harán más que crecer. Sin duda, esta movida tiene el potencial para gestar una nueva generación de historietistas, que tendrán la difícil tarea de resucitar al ilustre y querido fiambre que es el comic argentino. Soplan nuevos aires en nuestro mercado y vienen del sótano. Cuando se calme la tormenta, tendremos nuevas estrellas en el el firmamento del Noveno Arte.

© Sawa

© Trifasih Group

EL CLUB DEL COMIC

ES EL MONSTRUO

© TOHO PRODUCTIONS

TE ESPERAMOS COMO SIEMPRE EN
Av. SANTA FE 1931 TEL. 812-3000

Y EN NUESTRO NUEVO MEGA-LOCAL
AV. CORRIENTES 1620 TEL. 373-8467

CLUB DEL COMIC

LUNES A JUEVES: 10 A 22 HS. VIERNES Y SABADOS: 10 A 24 HS. DOMINGOS: 14 A 24 HS.

DRAGON BALL 大全集

por Estudio Yukino/
Estudio Nuez

LUEGO DE SU INFRUCTUOSO ESTRENO EN ATC, POR FIN NOS LLEGA CASI COMPLETA LA SERIE MAS POPULAR Y QUIZAS LA HISTORIA MAS MARAVILLOSA Y ESPECTACULAR CREADA POR UNO DE LOS MAS GRANDES Y EXITOSOS ARTISTAS JAPONESES:

Todas las iluztraciones son © Akira Toriyama/Bird Studio/Shueisha Inc/Toei Animation Bandai

EL MANGA COMIENZA LA AVENTURA

Noviembre de 1984. Comienza Dragon Ball en el nº51 del semanario Shonen Jump. Un dibujante de ya larga trayectoria comenzaba a crear desde su fértil mente la historia que iba a cambiar su vida y la de miles de niños y fans a lo largo de 10 largos años.

En sus comienzos, Dragon Ball era básicamente una historia de aventuras, fantasía y humor. A medida que esta avanza, se torna un poco más seria, dándole más protagonismo a los combates y al futuro del mundo.

El éxito fue tan grande que apenas a los dos años se estrena la versión animada. El suceso y la comercialización coincidieron con la aparición de la secuela de la serie, Dragon Ball Z, y la avalancha de productos y juguetes con imágenes y personajes de la serie fue literalmente arrolladora, mientras se iban sumando las diversas ediciones en distintos idiomas.

Pero volvamos al inicio. Dragon Ball (la primera parte, sin ninguna letra agregada) se puede dividir en seis partes:

PRIMERA PARTE:
LA BUSQUEDA DE LAS BOLAS DE DRAGON

Capítulos 1 al 23, compilados en los tomos 1 y 2

Es una mañana tranquila para Goku, hasta que se topa con Bulma, una chica que está buscando las bolas de Dragón para que

ねちすかきせかえうねか

el Dios Dragón XenRon le consiga un novio. Goku posee una de las esferas, que le fuera legada por su abuelo, así que ambos unen fuerzas para encontrar las preciadas bolas.

Durante sus viajes conocen a muchos personajes. El primero es el Kamesennin, también llamado Muten-roshi, gran experto en las artes marciales, de quien obtienen una bola. Luego se topan con Ulom, quien atemorizaba con su capacidad de transformación. Tras ser derrotado por Goku, Ulom se une a ellos en su búsqueda.

Yamcha es un ladrón del desierto que intenta robarle las bolas de dragón a Goku y sus amigos, pero termina uniéndose a ellos y enamorándose de Bulma. Goku conoce luego a Gyuma O y su hija Chichi, con la cual promete casarse, y con la intervención de Kamesennin, consigue otra bola y luego aprende del anciano maestro la técnica del Kamehameha, que consiste en lanzar bolas que concentran la energía del cuerpo.

Cuando se disponen a conseguir la última esfera, Goku y compañía se encuentran con Pilaf (el Marcianito, en el doblaje al castellano), un extraño ser que quiere conseguir las famosas bolas para apoderarse del mundo. Nuestros héroes son atrapados por Pilaf en su castillo y este les quita las bolas y despierta a Xenron para pedir su deseo. Pero interviene Ulom y el Dios Dragón cumple el deseo de este: unas bombachitas de niña.

Pilaf, enfurecido, decide matar a nuestros amigos, pero Goku destruye la fortaleza tras convertirse involuntariamente -tras observar la luna llena- en un gorila gigante. Goku y los suyos se salvan, pero no pueden volver a buscar las bolas de dragón, ya que durante un año luego de cada deseo, se convierten en simples piedras. Goku se va a entrenar con Kamesennin y Bulma, Yamcha, Ulom y Puar se van a la ciudad.

SEGUNDA PARTE
EL 21er TORNEO DE ARTES MARCIALES

Capítulos 24 al 54, compilados en los tomos 2 al 5

Goku comienza su entrenamiento con Kamesennin junto a Krilin, tras cumplir con la condición impuesta por el anciano: traerle una chica que esté buena. Tras varios intentos, la finalista es Lunch, cuya personalidad cambia abruptamente cada vez que estornuda. El entrenamiento de Kamesennin es muy duro, pero Goku y Krilin lo superan con la esperanza de participar en el Vigésimoprimer Gran Torneo de Artes Marciales.

Finalmente llega es gran día y los dos discípulos van junto a su maestro al torneo. Aquí Goku se reencuentra con Yamcha, que también participa, y con el resto de sus amigos. Tras varios reñidos combates, Goku llega a la final y se enfrenta a Jackie Chun (que no es otro que su maestro disfrazado), quien termina quedándose con la victoria.

TERCERA PARTE
EL EJERCITO DE LA CINTA ROJA

capítulos 55 al 112, compilados en los tomos 5 al 10

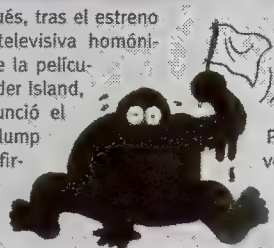
Luego de su derrota en la final del Gran Torneo, Goku se

AKIRA TORIYAMA: UNA MENTE CREADORA

El creador de Dragon Ball nació en Abril de 1955 en la Prefectura de Aichi y, debido a su gran afición al dibujo, estudió Diseño Publicitario en 1974, para dejarlo un año más tarde.

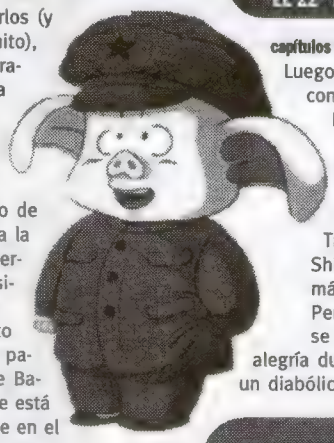
Tiempo después, decidió dedicarse definitivamente al dibujo y, luego de presentarse en todas las editoriales, Shueisha publicó en 1978 su primer obra: Wonder Island. Luego de varias historias cortas para especiales como Tomato y Today's High Light Island, comenzó a crear lo que sería su primer manga semanal y su primer éxito: Dr.Slump.

Dr.Slump comenzó en Shonen Jump Vol.5 en 1980 y cuenta las alocadas e irrisorias aventuras de los habitantes de Penguin Village. El éxito de esta obra se hizo notar un año después, tras el estreno de la serie televisiva homónima. Luego de la película Hello Wonder Island, Toriyama anunció el final de Dr.Slump en 1985, afirmando que "se le acabaron las ideas" y volvió a concentrarse en trabajos menores. Es la época de Dink, Chobit, Scape, Mad Matic, Pola & Roid, Adventures of Tong Poo y Dragon Boy, que vendría a ser el predecesor de Son Goku.



En Noviembre de 1984 comenzó a publicarse lo que sería su obra maestra: Dragon Ball. Su

embarca en la búsqueda de la bola de dragón que le dejara su abuelo. Siguiendo el radar del dragón, Goku se topa con un grupo militar que también busca las esferas mágicas y ayuda a un pueblito a recuperar a su alcalde, quien está cautivo en la Torre de la Fuerza, que es una de las bases del ejército rojo. Tras vencerlos (y hacer nuevos amigos como Snow y Ochito), Goku va a casa de Bulma, ya que su radar está descompuesto y esta histérica chica es la única que sabe repararlo.



Una vez reparado el radar, Bulma (fastidiada de la escuela y de Yamcha, con quien se ha peleado) acompaña a Goku en su búsqueda del resto de las bolas. Luego, nuestro héroe sube a la Torre de Karin, donde multiplica su fuerza, para derrotar a Tao Pai Pai, el asesino del padre de su nuevo amigo, Upa. Goku derrota por completo al Ejército Rojo y toma la decisión de resucitar al padre de Upa. Así se dirige al castillo de Baba, la vidente, para que averigüe donde está la última esfera, ya que esta no aparece en el radar. Acompañado por Yamcha, Krilin, Puar y Upa, compite por obligación (ya que sino deben pagar muchísimo dinero)en un mini-torneo organizado por Baba: Si le ganan a sus cinco luchadores, la adivina les dirá lo que quieren saber, gratis. Sólo Goku llega a la final y se enfrenta a un extraño personaje que resulta ser su abuelo, Son Gohan, quien volvió de la muerte sólo por un día para verlo.
Una vez que Baba les indica dónde está la última bola de dragón, vuelven a vencer a Pilaf (que era quien la poseía) y Goku resucita al padre de Upa tras invocar a Xenron. A partir de aquí, Goku no volverá a ver a sus amigos por tres años, ya que recorrerá el mundo a modo de entrenamiento para el próximo Torneo de Artes Marciales.

CUARTA PARTE
EL 22° TORNEO DE ARTES MARCIALES

capítulos 113 al 134, compilados en los tomos 10 al 12

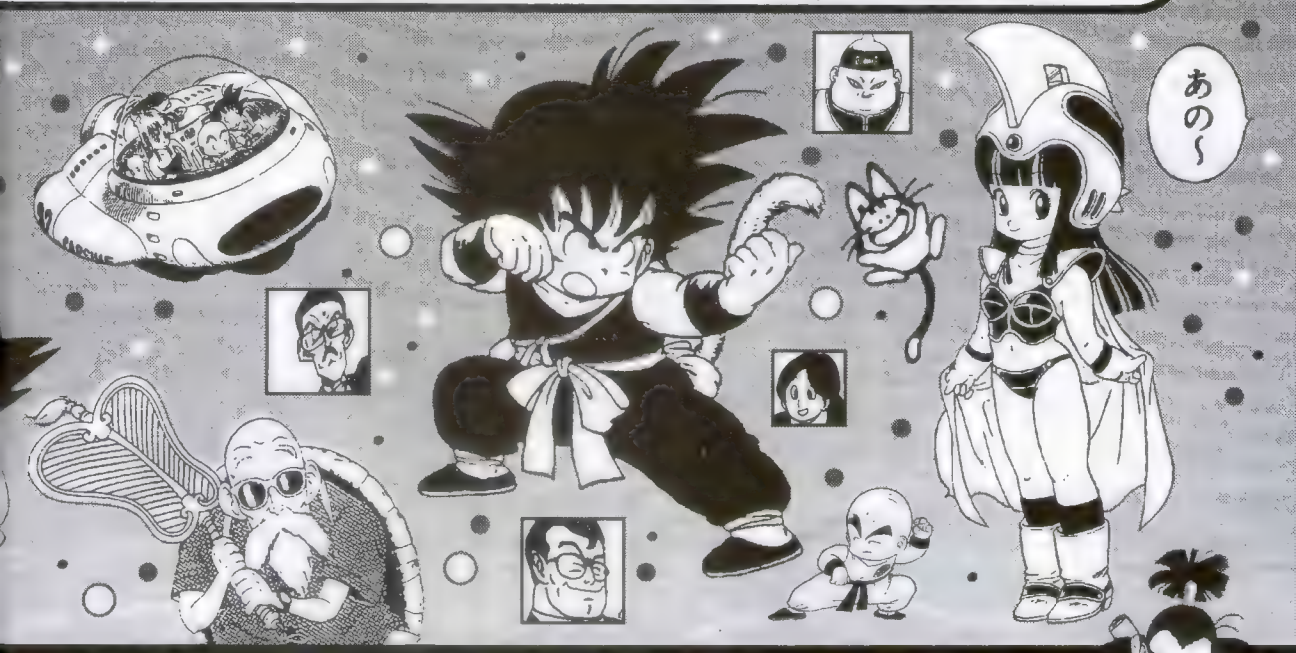
Luego de tres largos años, Goku se reencuentra con sus amigos para competir en el torneo. Krilin, Yamcha y Goku se enfrentan de nuevo con Jackie Chun (Kamesennin), pero la sorpresa la impone Tsurusennin (Duende Grulla) y sus discípulos, Ten Shin Han y Kaos.

Tras varios combates, la final es entre Ten Shin Han y Goku, pero Ten tiene un poco más de suerte y le gana a nuestro héroe. Pero Ten y Kaos traicionan a su maestro y se hacen amigos de Goku y compañía. La alegría dura poco, ya que Krilin es asesinado por un diabólico ser.

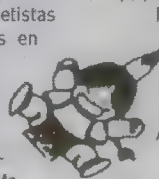
QUINTA PARTE
EL REGRESO DE PICCOLO, EL GRAN REY DE LOS DIABLOS

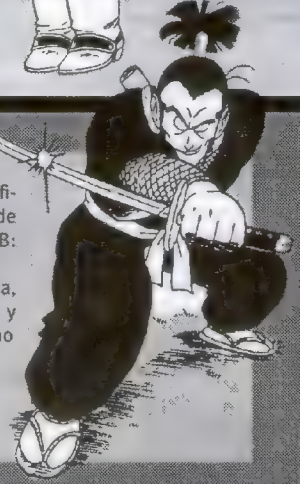
capítulos 134 al 162, compilados en los tomos 12 al 14

El asesino de Krilin resulta ser uno de los sirvientes de Piccolo, quien atemorizó a la tierra hace años, hasta que el maestro de Kamesennin y Tsurusennin, Mutaito, lo encerró en una olla de cocer arroz. Ahora Piccolo volvió gracias a Pilaf, quien lo liberó de la olla con la intención de que -una vez que el Gran Rey de los Diablos hubiera conquistado el mundo- le diera la



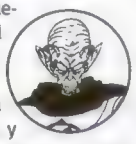
éxito fue tanto que junto a Osamu Tezuka (el Dios del Manga y el Animé) son los únicos historietistas que han expuesto trabajos en museos de arte del Japón.
Paralelamente a Dragon Ball, publicó algunas historias como Mr. Ho, Lady Red, Kennosuko-Sama, Sanchoh, Marusaku Gekijyo, Mamejiro, Clear Skyes, Cashman y Dub & Peter; además del diseño de unas marionetas llamadas Apple Pop, para el programa infantil Hirake! Ponkikki; y de la serie de video juegos Dragon Quest e incluso los diseños para la serie de TV basada en este popular juego.
A la serie de TV de Dragon Ball le sucedió inmediatamente Dragon Ball Z, sólo que Toriyama nunca le agregó la Z al título de la historieta. Su último trabajo se llama Go! Go! Ackman y tras el final de Dragon Ball se ocupa de asesorar a los productores de DB: Great Tournament.
Con 42 años ligado a la historieta, Akira Toriyama promete diversión y entretenimiento por mucho, mucho tiempo más.





mitad. Pero Piccolo lo traiciona y Pilaf se va con las manos vacías.

Goku, lleno de ira, liquida al asesino de Krilin y a algunos demonios más, con la ayuda de Yajirobe, su nuevo amigo, y se enfrenta al propio Piccolo, quien lo derrota por completo. Acto seguido, Piccolo mata a Kamesennin y a Kaos y luego invoca a Xenron, a quien le pide volver a su juventud y a su punto de máxima energía.



Goku corre a la Torre de Karin y bebe la auténtica agua sagrada, mientras Ten Shin Han aprende la técnica Ola Para Encerrar al Diablo, infructuosamente ejecutada anteriormente por Kamesennin. Ten se enfrenta a Piccolo, pero este prefiere no enfrentarlo en persona y envía a uno de sus lacayos. Cuando Ten está a punto de ser derrotado, aparece Goku (ahora poseedor de una fuerza increíble) y confronta de igual a igual al Gran Rey de los Diablos, a quien ahora logra vencer. Pero antes de morir, Piccolo (sin ser visto) deja su legado: un huevo-hijo que se convertirá en el nuevo Rey de los Diablos.

SEXTA PARTE
23° TORNEO DE ARTES MARCIALES

capítulos 162 al 194, compilados en tomos 14 al 17

Goku visita el Templo Divino con la esperanza de poder volver a la vida a sus compañeros muertos. Así descubre que Kamisama, el Dios de la Tierra, es igual a Piccolo, pero este le explica que -para convertirse en Dios- tuvo que expulsar toda su parte maligna, que dio vida al Gran Rey de los Diablos.

Kamisama informa a Goku que Piccolo dejó un huevo y resucita a uno de los que este asesinó: el Dios Dragón Xenron. Goku comienza un nuevo entrenamiento bajo la tutela de Mister Popo, un sirviente de Kamisama.

Tres años después, en el nuevo torneo de artes marciales, se reúnen Son Goku (ya adulto), Krilin, Yamcha, Chichi, Ten Shin Han, Kaos, Tao Pai Pai (convertido en cyborg), Kamisama (de incógnito) y el hijo de Piccolo. Esta vez, Goku logra su primer título tras derrotar -y dejar con vida- a Piccolo Jr.

Al final de la saga, todos nuestros amigos se separan y Goku cumple la promesa que le hizo a Chichi cuando eran niños: casarse con ella.

EL DRAGON LLEGA A LA PANTALLA

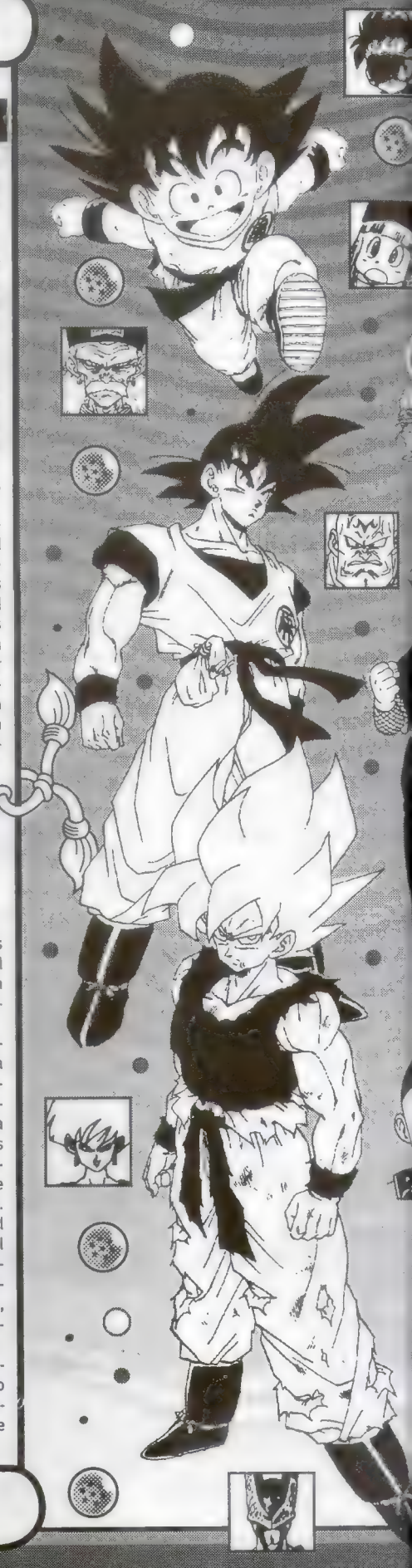
La serie animada de Dragon Ball se estrenó en Japón el 26 de Febrero de 1986, en el horario de 19 a 19:30 hs, en la Fuji TV.

Consta de 153 episodios y fue producida por Toei Animation (Caballeros, Sailor Moon, etc.) y abarca los tomos 1 al 17 del manga original. Como cada capítulo (de una duración de unos 20 a 25 minutos) tarda una semana en realizarse, al hacerse exactamente igual al manga, la versión animada alcanzaría y sobrepasaría a la versión gráfica, de la cual se realizan entre 7 y 10 páginas por semana. Por este motivo se hacen episodios nuevos (o "de relleno") con los cabos sueltos de la historieta, evitando así que el animé alcance al manga.

Los episodios agregados se dividen en seis bloques. El primero está compuesto por los capítulos 29 al 33, en los que se ve a Goku ayudar a Nam a llevar de vuelta el agua a su villa. Entre los episodios del Ejército de la Cinta Roja aparecen dos agregados, el 44 y el 45.

Otra saga agregada es la de los capítulos 79 al 83, donde la acción se ubica después del torneo organizado por Baba, la vidente, y antes del 22º Gran Torneo de Artes Marciales. En medio de la saga de Piccolo aparecen los episodios 107, 115 y 116, que son una versión alargada de la lucha de Goku contra uno de los lacayos del Gran Rey de los Diablos. Los episodios 127 al 132 abarcan el final de la saga de Piccolo y el comienzo del 23º torneo y cuenta cómo Goku se entrena en el palacio de Dios. Los últimos capítulos agregados son los nº 149 al 153, que narran los problemas que deben superar Goku y Chichi para poder casarse.

La versión que se está viendo en nuestras pantallas está doblada en México por Intertrack S.A. y está cortada en muchos aspectos, incluyendo escenas de



diálogos considerados inadecuados para el público infantil americano.
Estos son algunos ejemplos: Al comienzo de la serie, Goku sólo puede saber si una persona es hombre o mujer tocándole la entrepierna. Para que el Duende Tortuga (Kamesennin) le dé la bola de dragón a Bulma, esta debe mostrarle partes ocultas de su piel y luego, para que este apague la montaña de fuego de Gyuma O, Bulma obliga a Ulom a tomar su forma para hacerle puf-puf a Kamensennin para conseguir la esfera de dragón.
También hay varios nombres cambiados en la traducción. El doblaje es muy bueno. Quizás al principio molestan las voces, pero a los tres capítulos uno se acostumbra. Las canciones también están traducidas y cantadas en castellano en forma excelente. Además, ahora están utilizando los separadores de corte original y no el fotograma estático con letras baratas de los primeros capítulos.

LAS PELICULAS DE DRAGON BALL

Como era de esperarse, Dragon Ball también llegó al cine, en películas que cuentan en forma distinta los mismos sucesos de la serie de TV.
El primer largometraje de 80 minutos, se titula La Leyenda del Dragón Divino y se estrenó el 20 de Diciembre de 1986, producida por Toho Company y Toei Animation. Comienza exactamente igual a la serie, con el encuentro entre Goku y Bulma y el inicio de la búsqueda de las bolas de dragón. Pero en su camino se deben enfrentar a Gourmet, quien también busca las esferas y tiene esclavizado a todo su reino para que las consigan.
En Julio de 1987 se estrenó La Princesa Durmiente del Castillo Diabólico. En esta segunda película, de 45 minutos, Goku conoce a Krilin y al maestro Kamesennin, que los envía a buscar gema al castillo del propio Lucifer. Por supuesto hay líos y aventuras protagonizadas por el resto de los amigos de Goku.
La última película se llama La Maravillosa Aventura Mágica (46 minutos) y se estrenó el 9 de Julio de 1988. Aquí Goku, Krilin y el resto de nuestros amigos van al Gran Torneo de Artes Marciales, que se celebra en un país gobernado por Kaos, con ayuda de sus consejeros Ten Shin Han y Tsurusennin.

DRAGON BALL Z: SIGUEN LAS AVENTURAS

En Abril de 1989, a sólo dos semanas de terminar Dragon Ball, debutó en la TV japonesa Dragon Ball Z.
Con más de 300 episodios, la serie se inicia cuando Raditz llega a la Tierra en busca de su hermano Kakaroto (Goku), quien fue enviado a este planeta con la misión de destruirlo, pero se desprogramó a su llegada.
Luego Goku se enfrenta a Nappa y Vegeta que, al igual que nuestro héroe, pertenecen a la raza Saiyan. Luego viaja a Namek para obtener una vez más las esferas del dragón y se enfrenta a Freeza.
Esta historia se compone de varias sagas, como la de los androides y el Cell Game, para finalizar con el 25º Gran Torneo de Artes Marciales. A esto hay que sumarle 13 películas y dos especiales para TV.
Una vez finalizado el manga de Dragon Ball, los fans pedían más y más y las empresas auspiciantes querían más y más dinero, con lo cual decidieron hacer una secuela: Dragon Ball GT (Great Tournament), en la cual Goku, retrotraído a la niñez, se dirige al espacio junto a sus amigos para buscar las nuevas bolas de dragón. Esta serie se aleja de la historia original, principalmente porque Akira Toriyama participa en ella solamente como asesor.

ESTE NO ES EL FINAL...

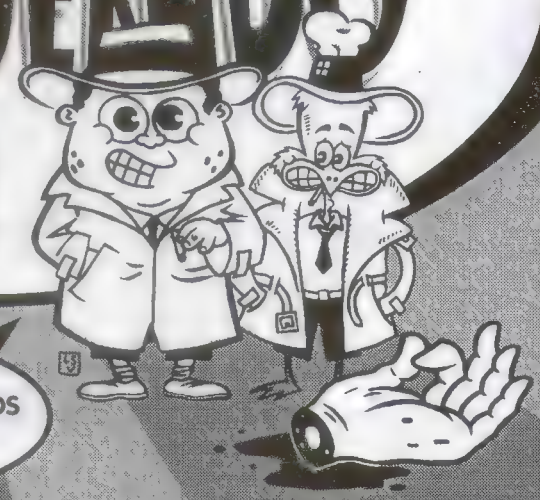
ya que Dragon Ball sigue y por mucho tiempo más. Si quieren más información sobre DBZ o GT pueden consultar distintas publicaciones extranjeras como Anime UK, etc. y las ediciones españolas en tomos, o contactarse con el Fan Club argentino de Dragon Ball, llamando al 922-2088 o escribiendo a Hortiguera 1810, CP 1406, Capital.

En realidad, el estreno en Argentina de la serie de DB y el inicio de Sailor Moon R nos hacen creer que finalmente los canales de cable se dieron cuenta de que lo mejor está en las series japonesas. Hagamos fuerza entre todos para que esta corriente no se corte.

PORQUE VOS LO PEDISTE!

NUEVO CONCURSO

COMIQUEANDO DE HISTORIETA !!



COMIQUEANDO BUSCA A LOS TALENTOS DEL SIGLO QUE VIENE

- ESTA VEZ HAY UN SOLO RUBRO: HISTORIETA. PRESTA ATENCION A LAS BASES Y CONVERTITE EN UN NUEVO PROTAGONISTA DE NUESTRO NOVENO ARTE!
- BUSCA EN EL NUMERO 27 EL CUPON QUE DEBERA SER INCLUIDO EN EL SOBRE DE CADA PARTICIPANTE, JUNTO CON LA O LAS HISTORIETAS.
- TAMBIEN EN EL NUMERO 27 PUBLICAMOS UN GUION, UNICO Y OBLIGATORIO PARA TODOS LOS PARTICIPANTES.
- AHORA SI, LOS MALDITOS TECNICISMOS.

Bases del Concurso

1. Podrán participar aquellos lectores de Comiqueando que no acrediten publicaciones profesionales anteriores a la fecha de cierre del concurso. Podrán participar trabajos firmados con seudónimo, pero deberá constar el verdadero nombre de el/los participante/s.
2. Los participantes deberán dibujar únicamente el guión que se publica en Comiqueando N°27.
3. Las historietas deberán respetar el formato de Comiqueando, es decir, 17,5 x 26 cm. o ampliaciones proporcionales.
4. Las historietas que se presenten deben ser fotocopias (está terminantemente prohibido enviar originales) en blanco y negro.
5. La recepción de trabajos cierra el 28 de Octubre de 1997.
6. El ganador será elegido por un Jurado, integrado por miembros del staff de Comiqueando y prestigiosos artistas del ámbito nacional. El dictamen de este Jurado será inapelable.
7. El ganador verá su trabajo publicado en el número de Comiqueando a editarse en Enero de 1998 y recibirá el pago correspondiente después de la publicación. También se hará acreedor a otros premios, otorgados por nuestros auspiciantes, que daremos a conocer oportunamente.
8. Todos los trabajos deberán incluir el cupón oficial del concurso, con los datos completos (Nombre, Dirección y Teléfono) del participante y remitirse personalmente o por correo a Av.Forest 536, piso 8, of.43, CP 1427, Capital.
9. Cada participante podrá mandar la cantidad de trabajos que desee (siempre en base al mismo guión), pero en ningún caso serán devueltos.
10. El envío de material presupone la total aceptación de este reglamento.

La Verdulería del Dr Müle y Cía.

LAaah! No me aguanto las ganas de que se estrene Batman & Robin para ir al cine a reputear a esa manga de balines! Prepárate, Schumacher, para padecer la ira del Doktor Müle! Muejejey! Mientras cuento los minutos que faltan para el estreno, les presento los

DATOS DEL INDECAP

Cantidad de veces por década que DC le pega un sacudón a Superman afirmando que "es definitivo"	2
Porcentaje de fans varones de Sailor Moon que miran la serie por las historias y no para babearse y/o masturbarse con las scouts	4,2%
Porcentaje de fans varones de X-Men que aceptarían perder la mente con tal de pegarle una buena franeleada a Rogue	92,7%
Probabilidades de que -en caso de que Rogue existiera- aceptara transar con alguno de esos nabos	1 en 32.000
Cantidad de veces por año que los personajes de Columba ven morir a amigos o novias	3
Cantidad de números posteriores en los que el personaje recuerda a sus amigos o novias muertos/as	1
Porcentaje de lectores de Sandman que habla maravillas de los números en los que aparece William Shakespeare	78,5%
Que sabe quién demonios fue William Shakespeare:	38,5%
Que alguna vez leyó una obra de William Shakespeare	7,5%
Porcentaje de lectores de Cazador que hincha las bolas para que mejoren la calidad de los guiones	12%
Para que Cazador se voltee a Silvia Suller	88%
Porcentaje de fans de Image que empezaron a comprar los títulos de Marvel cuando se los dieron a Jim Lee	38%
Porcentaje de fans de Marvel que lamentan que Jim Lee se aleje de esos títulos	3,6%
Probabilidades de que estos datos se ajusten a la realidad	1 en 1000

FUNNY ANIMALS

Empiezo con una joya enviada por un buchón espontáneo y aparecida en el nº3 de la revista Héroes del Futuro, donde algún trasnochado intentó explicar la Muerte de Superman de esta triste manera:

> SUPERMAN ! Enterándose de la masacre, el HOMBRE DE ACERO parte a toda velocidad para interceptar a la criatura. SUPERMAN hace de todo, pero nada es capaz de detener el avance del gigante alienígena. En Metropolis APOCALYPSE destruye barrios enteros matando centenares de inocentes. La situación requería medidas extremas. El HOMBRE DE ACERO enfrenta por

No, animal! El que se agarra a piñas con Superman no es Apocalypse, sino Doomsday! Apocalypse es el enemigo de los X-Men! ¿O habrá un capítulo de Marvel vs.DC que no conocemos?

> ...cada. En los últimos tres años, su comic ...aumento en un 72% sus ventas en los Estados Unidos y la compañía de historietas Marvel, que ...comercia a los Superamigos, perdió desde marzo el 78% del mercado. ¿La causa? Tal vez, los chicos, en plena era de la Internet, dijan ser los Superman virtuales de la historia.

Este atropello apareció en la revista Noticias, el 4 de Enero, y no se puede creer. ¿"Marvel comercia a los Superamigos"?! ¿Qué te fumaste, papá? ¿Un manojo de pelos de las axilas de Swamp Thing? Que pase el que sigue, por favor.

> Corman. Domingo 20 a las ... 20 hs.
> **Batman "Mask of the phantom"**, una película animada c... del '40. Sáb. 5 a las ...

Este moco pertenece a la revista de Cablevisión del mes de Abril. Acá los muchachos nos muestran que su creatividad nunca descansa y, como Mask of Phantasm ya la pasaron mil veces, ahora inventaron una nueva, llamada Mask of the Phantom y que, a diferencia de la primera, no se basa en Batman: Year Two (de 1987), sino en un comic de los '40. Felicitaciones, loco! La próxima vez voy a tratar de verla!

En un número de Abril de la Revista La Nación, alguien escribió este compendio de errores:

> ■ La guerra de las galaxias. Con Harrison Ford, Mike Hamill, Carrie Fisher y Alec Guinness. Dirección: George Lucas. Súper reestreno con nuevos efectos especiales y de sonido, además de escenas que no se vieron en la primera version. Vuelven Hans Solo, la princesa Leila, Luke Skywalker y los inolvidables robots C 3PO (See Threepio) y R2 D2 (Arioo Detoo) a luchar contra el imperio del Mal que comanda Darth Vander. Para que quienes la vieron hace 20 años la compar-

Cartón lleno! Mike Hamill! Hans Solo! La Princesa Leila y... Darth Vander! No se puede creer! Si estos mocos aparecían hace tres años, vaya y pase. Pero en pleno auge de la moda Star Wars, es totalmente inadmisible! Ejecútelos, Don Anakin!

Encuentro con los "padres" de personajes de historietas

■ Los dibujantes de Batman, El Hombre Araña, Superman y Los Simpsons, entre otros personajes célebres, participarán en ... positores, y presenciar proyecciones. Entre los creadores célebres estarán John Bogdanove, de El Hombre Araña; Dan de Carlo, de Archie; Dan Jungens, de Superman; y Tod McFarlane, de Spawn.

Che, qué lindo esto que me entero leyendo el Clarín del 12 de Abril. Ahora resulta que al Hombre Araña lo creó Bogdanove (que, por ahí me equivoco, pero creo que no lo dibujó en su puta vida), a Archie lo creó Dan de Carlo y a Superman el verdulero de Dan Jurgens. Me extraña que sean tan brutos como para no saber que a Spawn no lo creó McFarlane, sino Greg Capullo! Bwah-ha-ha!

Pocas cambios en el ranking de la infamia, ya que toda la gilada se cebó votando a los Mighty Selamorfin Power Rangers. Y bueno, que se jodan. Si querés escrachar al personaje que más náuseas te provoque, ya sabés que tenés que mandar tu voto a la dirección de este sucio pasquín. Si no votaste... caaaaa-gaste!

BOTTOM TEN

⑩ Robin	❶ VR Troopers
⑨ Ghost Rider	❷ Superman
⑧ Wolverine	❸ Spider-Man
⑦ Cazador	❹ POWER RANGERS!!
⑥ Jubilee	
⑤ Azrael	

LEX LUTHOR

Primera Aparición :Action Comics n.23(1940), versión actual: Man of Steel n.4 (1986)
Creadores: Jerry Siegel y Joe Shuster, versión actual: John Byrne y Marv Wolfman

HISTORIA: Lex Luthor nació en el seno de una familia humilde de Metropolis. Su inusual intelecto pronto desnudó las miserias y mediocridades de sus padres, un matrimonio gris, de recursos y aspiraciones igualmente exiguos. A la tierna edad de 13 años, el joven Lex (ya temido entre sus compañeros de escuela por su crueldad para con las chicas y su amistad con mafiosos del barrio) altera el motor del auto de sus padres y, tras contratar un seguro de vida, logra que ambos mueran en un accidente, que le reporta pingües beneficios económicos.

Al promediar su adolescencia, Luthor se decide a fundar su propia empresa de diseños de alta tecnología. Pero, como carecía de capital, aprovecha una época de escacez de drogas en los EEUU y elabora la primera droga de laboratorio, que pronto vende a distintas organizaciones delictivas junto con la receta para producirla en grandes cantidades. Dos palitos verdes a la alcancía y Lexcorp se ponía en marcha. La empresa de Luthor alcanzó el éxito vendiendo diseños de aviones militares y pronto comenzó a expandirse. Lex compró el Daily Planet (donde trabajaba su amigo de la infancia, Perry White, a cuya esposa le hizo un hijo) y usó el diario para desprestigiar a sus competidores y ganar todas las licitaciones más jugosas.

Entre estas actividades "lícitas" y su creciente control de otros curros, tales como la droga, la prostitución y el tráfico de armas, Luthor pronto se convirtió en uno de los cinco hombres más ricos del mundo y, particularmente en Metropolis, su poder se hizo enorme, apoyado en la fachada del millonario filántropo que no desea más que ayudar a los que menos tienen.

Sin embargo, ante la aparición de Superman, Luthor mostró la hilacha. La idea de un ser más poderoso, más querido, más respetado y -potencialmente- más temido que él, perturbó a Lex más de la cuenta y canalizó todos sus esfuerzos en la destrucción del Hombre de Acero. Luthor creó robots, experimentó con humanos, financió desde las sombras a mafiosos y villanos, descubrió -pero se negó a reconocer como cierta- la identidad secreta de Superman y hasta se apoderó de un fragmento de kryptonita que, usada a modo de anillo, le permitía mantener a raya a su enemigo. Sin embargo, la radiación de kryptonita le traería un cáncer y -posteriormente- la amputación de su mano.

Tras muchas derrotas (pero con su fachada aún intacta), Luthor fingió su muerte en un accidente aéreo en los andes peruanos. Así entró en escena el joven Lex Luthor II, hijo del primero, que no era otro que un cuerpo clonado al que el viejo Lex había implantado su cerebro. El joven Lex vivió un intenso romance con Supergirl, financió el funeral de Superman e hizo crecer el imperio de su supuesto padre. Su caída llegó cuando intentó matar a Sasha Green, su instructora de karate, lo cual motivó una investigación policial y la posterior confesión de la Dra.Kelley, antigua colaboradora de Lex y supuesta madre de Lex Jr.

Para peor, una enfermedad que atacaba sólo a los clones afectó a Lex quien, agonizando, decidió morir a lo grande, matando a toda Metropolis junto con él. Postrado en un artefacto que lo mantenía vivo, Luthor amenazó con activar misiles ocultos en la ciudad y Superman llegó hasta su guarida para convencerlo de lo contrario. Sin embargo, otro fiel esbirro de Luthor llamado Happersen activó las armas y, en medio de la hecatombe, Luthor quedó catatónico, bajo custodia de los Laboratorios STAR, mientras los abogados de Lexcorp responsabilizaban a Happersen de todo lo ocurrido.

Sin embargo, el inescrupuloso empresario había transplantado su mente a unos discos de alta tecnología pertenecientes a una armadura kryptoniana y pronto un científico corrupto hace desaparecer el cuerpo inerte de Lex para luego reimplantarle su mente. Luthor, con el cuerpo todavía avejentado y débil y todavía buscado por la policía y por Superman, se refugia en Bimini, mientras la Contessa, una aristócrata aventurera y ex-fato del pelado, se hace con el control de Lexcorp.

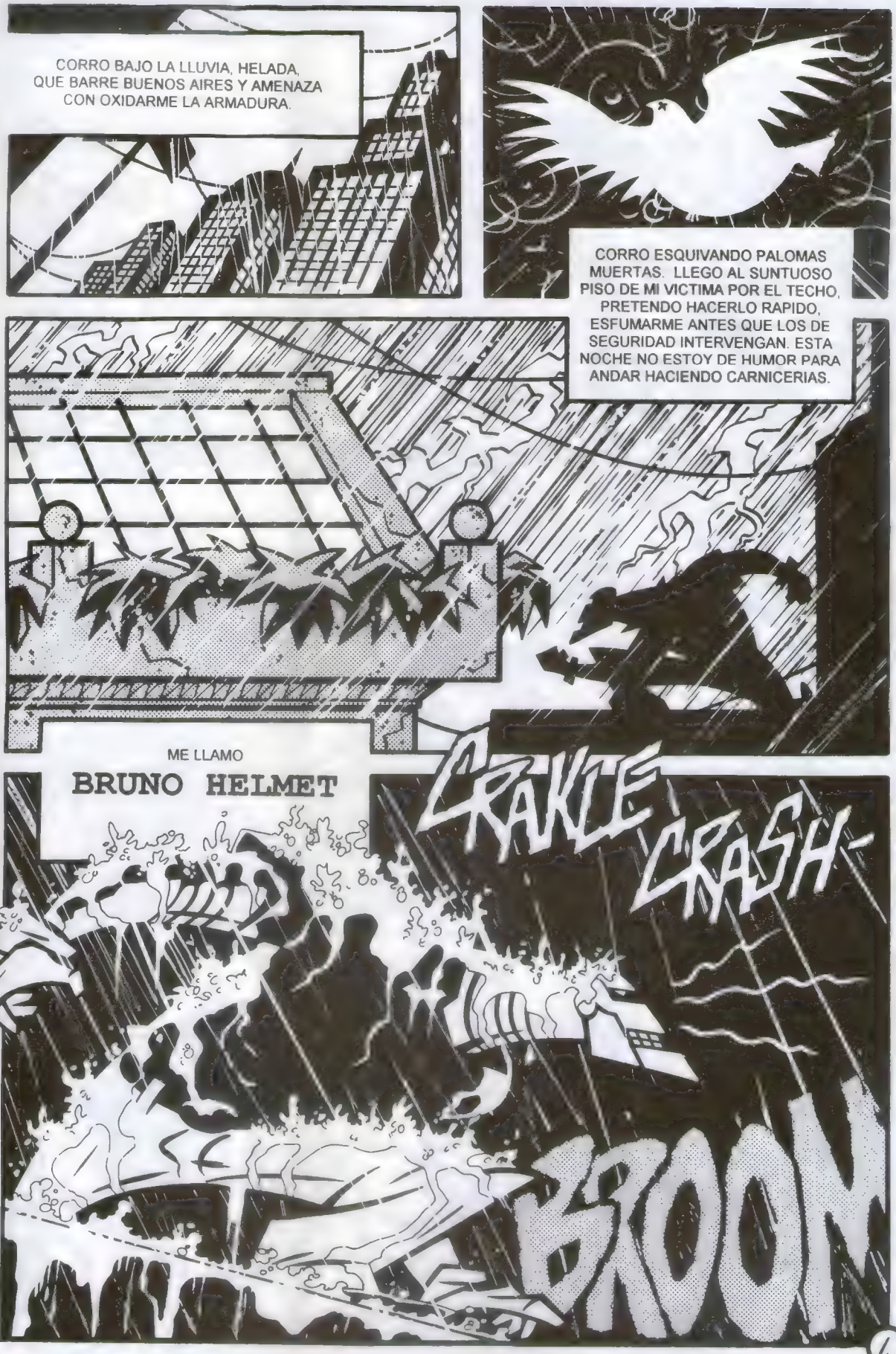
Pero entra en escena el poderoso demonio Neron, que le devuelve a Luthor un cuerpo joven y fuerte y lo integra al grupito que comanda a la legión de villanos que lo respalda en su lucha contra los héroes. Por supuesto, Luthor y el Joker se unen y traicionan al propio Neron.

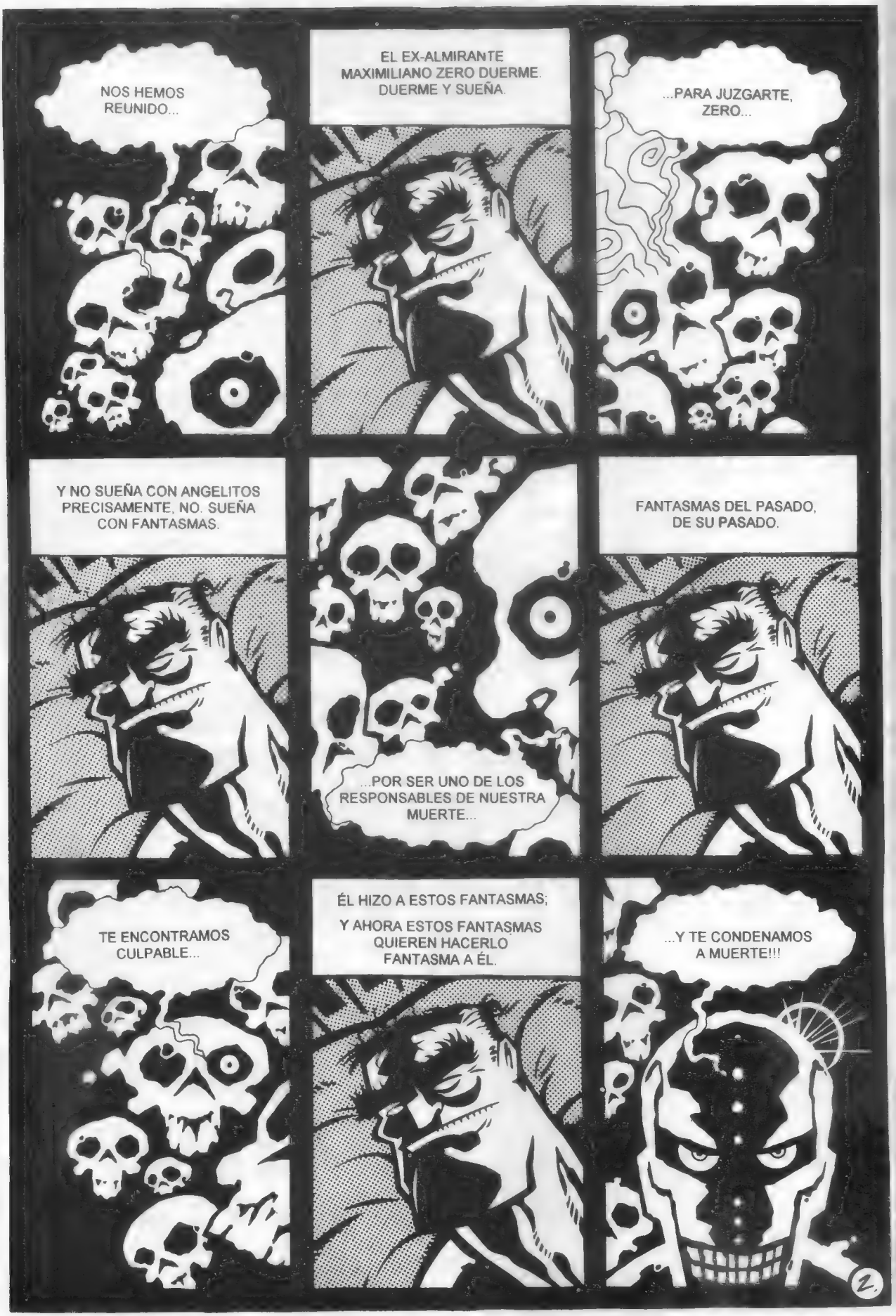
Todavía gambeteando a Superman, Lex se venga del científico que lo retuvo en los Laboratorios STAR y se reencuentra con la Contessa, con quien se casa, para volver a compartir el poder sobre Lexcorp.

Para sorpresa de Superman, Luthor ofreció su ayuda a los héroes durante la crisis del Sun Eater, aún cuando esta aparición en público le costó una sentencia de arresto domiciliario. Dispuesto a limpiar su nombre ante el público, Lex llegó incluso a ayudar a Superman cuando este se encontraba sin poderes. Pero cuando la limosna es grande, hasta el santo desconfía y el ex-Hombre de Acero sospecha que su incansable enemigo tiene mucho que ver con su reciente y extraña transformación. ¿Será cierto? (A.A.)

EXTRA-DATA

Luthor debutó en la pantalla grande en 1950, en el serial cinematográfico titulado Atom Man vs.Superman, interpretado por Lyle Talbot. Casi treinta años después, en 1978, volvería al cine de la mano del gran Gene Hackman, nemesis por excelencia del Superman de Christopher Reeve, a quien enfrentó en tres de las cuatro películas.


CORRO BAJO LA LLUVIA, HELADA, QUE BARRE BUENOS AIRES Y AMENAZA CON OXIDARME LA ARMADURA.
CORRO ESQUIVANDO PALOMAS MUERTAS. LLEGO AL SUNTUOSO PISO DE MI VICTIMA POR EL TECHO. PRETENDO HACERLO RAPIDO, ESFUMARME ANTES QUE LOS DE SEGURIDAD INTERVENGAN. ESTA NOCHE NO ESTOY DE HUMOR PARA ANDAR HACIENDO CARNICERIAS.
ME LLAMO
BRUNO HELMET
CRAKLE
CRASH-
BROOM


NOS HEMOS REUNIDO...
EL EX-ALMIRANTE MAXIMILIANO ZERO DUERME. DUERME Y SUEÑA.
...PARA JUZGARTE, ZERO...
Y NO SUEÑA CON ANGELITOS PRECISAMENTE, NO. SUEÑA CON FANTASMAS.
...POR SER UNO DE LOS RESPONSABLES DE NUESTRA MUERTE...
FANTASMAS DEL PASADO, DE SU PASADO.
TE ENCONTRAMOS CULPABLE...
ÉL HIZO A ESTOS FANTASMAS;
Y AHORA ESTOS FANTASMAS QUIEREN HACERLO FANTASMA A ÉL.
...Y TE CONDENAMOS A MUERTE!!!

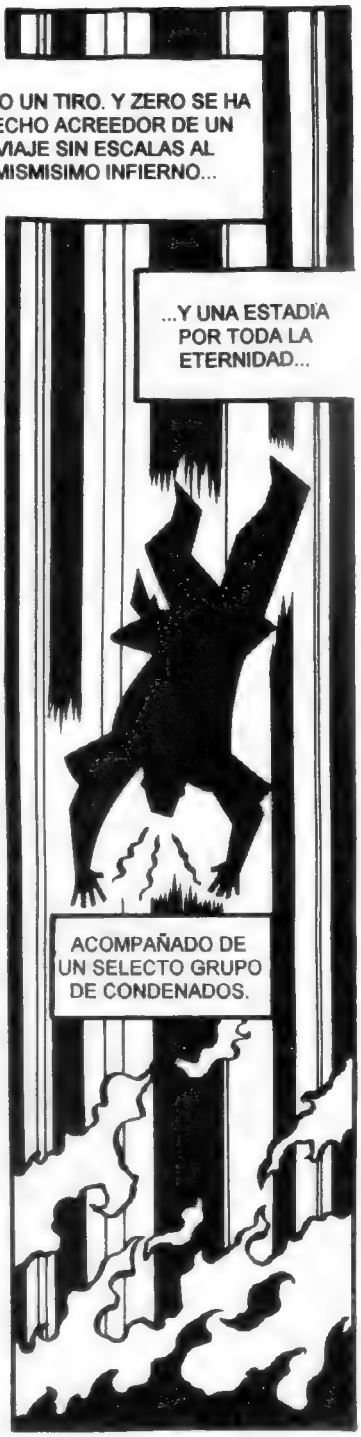
ZERO DESPIERTA CON EL CORAZÓN EN LA BOCA...
...Y LOS HUEVOS EN LA GARGANTA. ATERRADO DESPIERTA.
MAS DE 30.000 ALMAS PIDEN TU MUERTE ZERO...
LE HABLO DIRECTO AL CEREBRO. ZERO SABE QUE NO ES JODA, TIEMBLA, SU ESFINTER SE ESTREMECE, Y EL HEDOR DEL MIEDO INUNDA EL LUGAR.
...Y YO ESTOY ACÁ PARA DARLES EL GUSTO.
¡¿QUIEN CARAJO HABLA, QUIEN?!
CHIK
CLAK!
¡¿COMO ENTRÓ...? VOY A LLAMAR A LOS DE SEGURIDAD!
3.

CRACK-A-BOOM!
KERSH
SOY BRUNO HELMET, CAZADOR DE PECADORES; DEBE HABER OÍDO HABLAR DE MI, ME CEPILLÉ A VARIOS AMIGOS SUYOS. Y ESTA NOCHE LE TOCA A USTED... TENGO UNA BALA CON SU NOMBRE.

MIENTRAS, ALGO SALE DEL RIACHUELO.
BLARG!
SURGE
KRAKE CRASH
BLUB
BLIK
POP
BLORP

VAMOS, ZERO, QUE NO PUEDO PERDER TIEMPO.
¡DÉJEME EN PAZ! ¿SABE QUIEN SOY?! ¡LO QUE VA A SUFRIR SI ME TOCA UN PELO.
SE MUY BIEN QUIEN ES USTED, POR ESO ESTOY ACÁ. Y YA SUFRÍ TODO LO QUE SE PUEDE SUFRIR EN ESTA EXISTENCIA, O SE CREE QUE ANDO CON ESTA MASCARA POR TIMIDEZ.
¡NO ME MATE, POR FAVOR, NO!
¡¡¡NO!!!
¿POR QUE...?
¿NUNCA ESCUCHO AQUELLO DE "EL QUE A HIERRO MATA, A HIERRO MUERE"; REALMENTE SE CREYÓ QUE IBA A REIR ULTIMO? ¡ACÁ EL UNICO QUE VA A REIR ULTIMO ES DIOS! ¡ Y NO SEA LLORON, MUERA COMO UN HOMBRE!
CLIK!

SOLO UN TIRO. Y TODA LA HABITACIÓN SE TRANSFORMA EN UNA PINTURA ABSTRACTA...
BANG
...POR OBRA Y GRACIA DE LA SANGRE Y LOS SESOS DESPARRAMADOS.


SOLO UN TIRO. Y ZERO SE HA HECHO ACREEDOR DE UN VIAJE SIN ESCALAS AL MISMISIMO INFIERNO...
...Y UNA ESTADÍA POR TODA LA ETERNIDAD...
ACOMPAÑADO DE UN SELECTO GRUPO DE CONDENADOS.

GRACIAS A LA SAGRADA ARQUITECTURA DE LA CATEDRAL Y A SU MISTICA ACUSTICA...
...EL SONIDO DEL DISPARO VENCE DISTANCIAS...
...Y LLEGA , FUERTE Y CLARO A LOS OIDOS DE MI JEFE, EL ANGEL.
¿ESCUCHAS MI SEÑOR? UNO MENOS.

UN PECADOR MENOS´ MANCILLANDO TU CREACION

EL ECO DEL DISPARO AUN RETUMBA EN LA ESTANCIA, PERO YO YA ME FUÍ.

ANTES QUE LLEGUEN LOS GUARDAESPALDAS, LA CANA, LOS PERIODISTAS, ME FUÍ.
CRUZO LA CIUDAD EN FAST FORWARD, PENSANDO EN MIS PROXIMAS VICTIMAS.
ESTOY CANSADO, DE MATAR, DE CORRER, DE PENSAR, CANSADO.
ME GUSTARÍA TANTO DORMIR...
...PERO AÚN QUEDAN DEMASIADOS PECADORES VIVOS.

Gil Galad

EL MAYOR SURTIDO EN JUEGOS DE ROL:

Vampiro ● El Señor de los anillos ● Star Wars ● Cyberpunk
La Llamada de Cthulhu ● James Bond 007 ● El Principe valiente
Hombre Lobo ● Paranoia ● Aquelarre ● Cazafantasmas ● Ars Magica
Nephilim ● Pendragón ● In Nomine Satanis/Magna Veritas
Kult ● Oráculo ● Stormbringer ● Edad Oscura ● Piratas ● Guaps
Mago ● Runequest ● Far West ● Mutantes en la sombra
Superhéroes Inc. ● Ragnarok ● Universo ● Comandos de Guerra

CARD GAMES

El Señor de los anillos ● Mythos ● Star Wars
DIA DE CAMBIO DE CARTAS DE EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
MIERCOLES, DESDE LAS 19 HRS.

TODO WARHAMMER

Warhammer Fantasy Battle ● Magia de Batalla ● Warhammer 40.000
Epic 40.000 ● Necromunda ● Blood Bowl
DEMOSTRACIONES DE WARHAMMER
TODOS LOS SABADOS DESDE LAS 14 HS.

COMICS

TODOS LOS SÁBADOS (SÓLO LOS SÁBADOS): COMICS DEL MES POR 1.5
Y DEL MES ANTERIOR HASTA DICIEMBRE '96 A PRECIO DE TAPA

TRADING CARDS ● MINIATURAS DE PLOMO ● PINTURAS

AVDA. RIVADAVIA 5283 - LOCAL 38 - SUBSUELO
Primera Junta - CAPITAL ● TE- 902-3653
DE LUNES A SÁBADOS DE 10 A 20 HRS.
Representante exclusivo de
Editorial La Factoría y M+D, Cronópolis,
Ludotecnia y Diseños Orbitales, España

INTERNACIONAL
ARGENTINA
CARTAS ROL ESTRATEGIA

Pantallazos

por Mr. Master

ARDE SUPERMAN

A esta altura, los kilombos que se han armado en la filmación de la nueva película de Superman son tantos, que lo único que se sabe con certeza es el título (Superman Lives) y el director, Tim Burton.

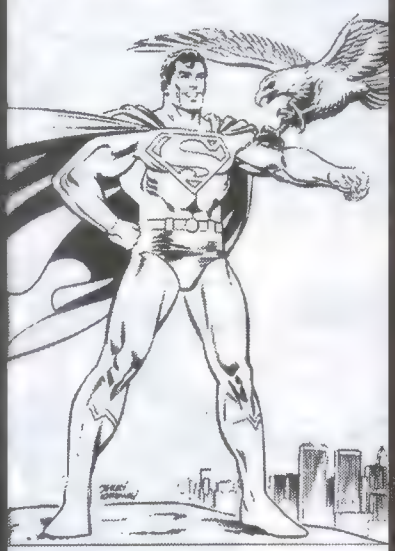
El autor del primer guión, Kevin Smith, recibió un hermoso puntapié en el orto y fue rápidamente reemplazado por Wesley Strick, guionista de El Santo, aunque también se mencionó a Akiva Goldsman como suplente de Smith.

Una escena que va sí o sí en el guión es el funeral de Superman, que muere a manos de la alianza entre Brainiac y Doomsday. Durante dicho homenaje, Batman lee una eulogía desde el satélite de la Justice League y ¿a quién creen ustedes que Burton quiere para interpretar al bati-oreja? Co-rrrrecto: Michael Keaton y se acabó la discusión.

¿Y para Superman? Hasta hace poco Nicolas Cage era una fija, pero ahora lo andan mirando con ganas a Ralph Fiennes. Cage, para hacerse cotizar, firmó también para la Paramount y -si queda como Superman- podría demorar varias semanas el inicio del rodaje.

El rol de Brainiac también está peleado. El primer mencionado fue Patrick "Picard" Stewart, pero también circuló un rumor que vinculaba a Jim Carrey (!) con ese papel. Aparentemente, Luthor haría una breve intervención y Burton está entre el clásico Gene Hackman y su gran amigo (y eximio villano) Jack Nicholson. En la búsqueda de la Lois Lane ideal, todos apuntan a Sandra Bullock, pero ahora que se canceló Lois & Clark, podrían hacer una buena acción y darle el papel a Teri (me estoy babeando) Hatcher.

De todos modos, por como viene la mano, es probable que en la próxima Comiqueando anunciemos que el guionista será Stan Lee, que Jack Nicholson hará de Superman, Christopher Reeve de Lois y Mauro Viale de Doomsday.



© DC Comics

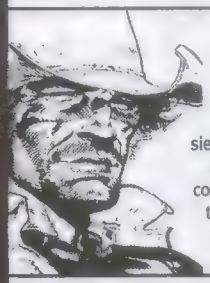
PARECE UNA JODA

A pesar del rotundo fracaso de The Crow II, parece que habrá The Crow III, e incluso se dice que Rob Zombie, integrante de la banda White Zombie, está a cargo del guión.

Otro rumor poco creíble afirma que Tim Burton va a filmar una película con actores titulada... Scooby Doo! La quiero ver en mesa.

Y otra muy sacada, pero confirmada, es la versión con actores de Mr.Magoo, con el maestro Leslie Nielsen interpretando al viejito chicato. Atenti, que buena parte del rodaje tendrá lugar en Buenos Aires.

© UPA



MOEBIUS PEGO DOS

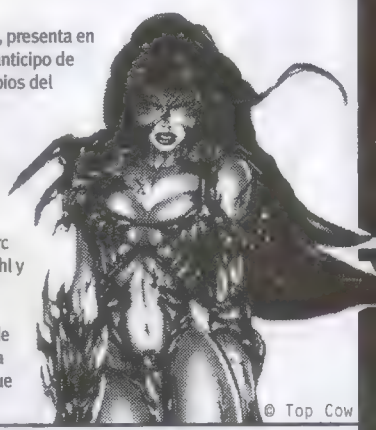
Después de un largo tiempo sin pegar una, Jean "Moebius" Giraud tuvo dos alegrías. El piloto de Blueberry -su magnífico western creado junto a Jean-Michel Charlier- está siendo filmado por HBO. Si esta adaptación de Chihuahua Pearl anda bien, pueden venir nuevas. Además, la Columbia firmó contrato para transformar a The Long Tomorrow (ese mítico unitario escrito por Dan O'Bannon) en una serie para TV con actores. El mismo O'Bannon ya está preparando los guiones.

© Charlier/Giraud

TETAS Y ESPADAS

Warrior Nun Areala, la monja bad-girl de Antarctic, presenta en Agosto un video en dibujos animados que es un anticipo de lo que será su primer OVA, en carpeta para principios del '98. Ben Dunn y el resto de los responsables del comic capitanean esta adaptación.

Illusion Entertainment, la compañía de Oliver Stone, firmó con Top Cow para presentar -a partir de la segunda mitad del '98- la serie de TV con actores de Witchblade. El propio Stone comparte el cargo de Productor Ejecutivo con Marc Silvestri y dos de los autores del comic, David Wohl y Michael Turner, también forman parte del proyecto. Alan McElroy (autor del guión de la película de Spawn) ya está escribiendo sinopsis de episodios y el gran misterio es qué actriz tendrá la dura tarea de encarnar a la policía de New York que se encontró la espada mágica.



© Top Cow

POSTAS Y PROYECTOS

Kevin "Hercules" Sorbo es el protagonista de Kull the Conqueror, un nuevo intento por llevar al cine a los personajes de Robert E.Howard. Se estrena a fines de Agosto.

From Hell, la intrincada saga de Alan Moore y Eddie Campbell pasa al cine de la mano de los directores Allen y Albert Hughes. Terry Hayes está escribiendo el guión.

Parece que está confirmado que -ni bien termine con Titanic- James Cameron se pone las pilas para concretar la tan postegada peli de Spider-Man. Además, ya empezó el casting para la peli de X-Men y tanto Glenn Danzig como Jean-Claude Van Damme andan con ganas de hacer de Wolverine.

Los seis primeros episodios del dibujo animado de Spawn -que debutó en Mayo en HBO- serán editados en video y en laser disc, en dos versiones: La original y una más light, apta para menores.

Novedades sobre el piloto de la Liga: El papel de Martian Manhunter le fue asignado a David Ogden Stiers; Weatherman (el villano) será interpretado por el maestro Miguel Ferrer; el Linterna Verde que encarnará Matthew Settle no será Kyle Rayner, sino Guy Gardner; y el Flash que personifica Kenny Johnston no será Wally West, sino Barry Allen.

La Warner planea lanzar una vez por año largometrajes animados sólo para video con distintos personajes de DC. La joda arranca en el '99 con los New Gods y sigue con Aquaman, Green Lantern, Wonder Woman, Shazam y el Spectre. Para el '98, en cambio, se prepara un largo animado de Superman que se estrenará al mismo tiempo que el film con actores.

MTV está negociando una vez más con Sam Kieth. Una posibilidad consiste en producir una segunda tanda de episodios de The Maxx (por favor!) y la otra tendría a Kieth creando una nueva serie que MTV pondría en pantalla el año próximo.

SPIDER-BOY

Nombre Real: Pete Ross
Primera Aparición: (ficticia): Fantastic Adventure n. 15
(real): Marvel vs DC n. 3 (1996)

Creadores: Karl Kesel y Mike Weringo

HISTORIA: En los laboratorios secretos del Proyecto Cadmus, un grupo de eminencias científicas se congregaron -convocados por el General "Thunderbolt" Ross- para recrear la fórmula confidencial que dió origen a Super-Soldier. De esta manera, comenzaron a realizarse experimentos en un clon. Pero en mitad de una prueba, una misteriosa sobrecarga de energía terminó con la vida de Peter Parker, uno de los principales funcionarios del proyecto. El accidente destruyó los archivos de la Operación Renacimiento y extrajo al clon de su letargo, interrumpiendo el proceso de gestación antes de que alcanzaran su máximo potencial los poderes que debía adquirir el futuro Super-Soldier. El resultado fue un adolescente que podía cambiar el foco de su gravedad individual, permitiéndole trepar por las paredes. Esta característica le otorgaba, además, un cierto aumento de su fuerza. No obstante, en nada se parecía al Super-Soldado, puestas en evidencia sus facultades arácnidas. Una comisión investigadora, en base a exiguas evidencias rescatadas de las notas de Parker, conjeturó que éste produjo el accidente como fruto de su inexperiencia. Sin embargo, en ningún momento se descartó la posibilidad de un sabotaje.

El general, sintiéndose culpable de los hechos, resolvió tomar bajo custodia al joven arácnido para encauzar la situación. Lo educó y le inculcó sus valores éticos y morales, advirtiéndole, por ejemplo, que "un gran poder acarrea una gran responsabilidad", frase que regiría más tarde muchas de las decisiones de su protegido. Al cabo de un tiempo, durante un asalto callejero, un ladrón asesinó al general, lo cual impulsó a Spider-Boy a elegir dicho nombre de batalla y construir un traje para iniciar su carrera como superhéroe. No tardó mucho en ganar repercusión y contratar a Rex Leech como su manager, quien además de manejar su imagen pública le consigue contratos para fabricar muñecos con su figura, editar video-juegos y hasta lanzar una serie de dibujos animados.

Spider-Boy -como todo héroe que se precie de tal- determinó que debía encubrirse tras una doble identidad y adoptó el nombre de Pete Ross. Esta identidad la mantiene en reserva aún ante los miembros de Cadmus, lo cual le permite también trabajar como fotógrafo del Daily Bugle, junto a la periodista Tana Moon y a Jack Ryder (Nightcreeper).

Spider-Boy cuenta con la ayuda de los científicos de Cadmus, quienes le proveen diversos accesorios (como su lanzador de telarañas) para llevar a cabo la utópica tarea de erradicar el mal. Ellos son el director Harper, el jefe científico Reed Richards, Otto Octavius, Johnny Storm, Hank Pym, y los doctores Palmer y Connors. Sin embargo, en oportunidades le causan más de un problema, como el caso de Dabney Donovan que -impulsado por la codicia- manipula la dieta de Richards añadiéndole DNA maligno para provocar su destitución, y posteriormente ocupar su lugar. Además del apoyo científico el arácnido goza del patente respaldo del gobierno representado mayoritariamente por el senador Grimm.

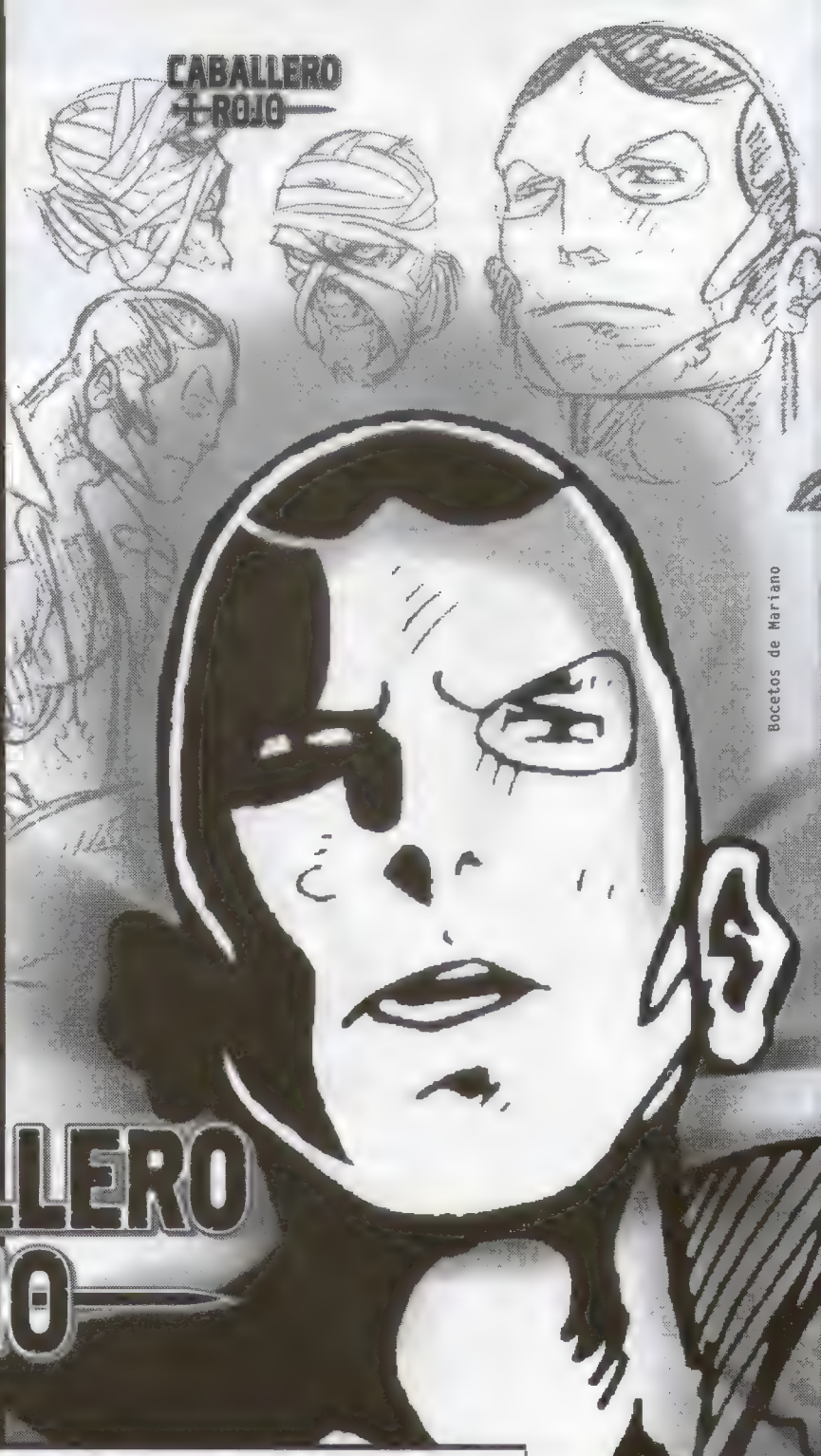
Entre la diversa gama de seres indeseables que conforman la galería de villanos que Spider-Boy enfrentó, se encuentran Bizarnage, Scavenger, King Lizard y Chronos-Tut. Recientemente, para vencer a éste último, Spiderboy aunó fuerzas con la Legion of Galactic Guardians, un grupo que proviene del futuro y se inspiró en su leyenda para formarse. De hecho, salvó la vida de uno de sus miembros (Spider-Boy 2099) en el presente, enviándolo a la Zona Negativa Fantasma. Spider-Boy 2099 le devolvió el favor más tarde, cuando Chronos-Tut estaba a punto de liquidarlo. **(Federico Gatti)**

EXTRA-DATA

Como resulta obvio, Spider-Boy es el producto de la amalgama entre Spider-Man (Marvel) y Superboy (DC), dos personajes emparentados por su juventud, por sus enredos con clones de por medio e incluso por el estilo de sus comics, ya que Karl Kesel (creador y guionista de este Superboy post-Crisis) ha abrevado muchísimo en las clásicas Spider-Man de Stan Lee y Steve Ditko a la hora de armar las historias, los diálogos y la onda del Joven de Acero.

EN LOS MISMOS LUGARES DONDE SE VENDE ESTE NUMERO DE COMIQUEANDO, PODES ENCONTRAR EL n.1 DEL COMIC-BOOK DEL CABALLERO ROJO, EL FABULOSO PERSONAJE DE TONI TORRES Y MARIANO NAVARRO QUE DEBUTO ALLA POR NUESTRO n.24. ESTE ES UN DIALOGO CON LOS AUTORES, QUE MAS QUE UNA ENTREVISTA ES UNA CHARLA ENTRE AMIGOS.

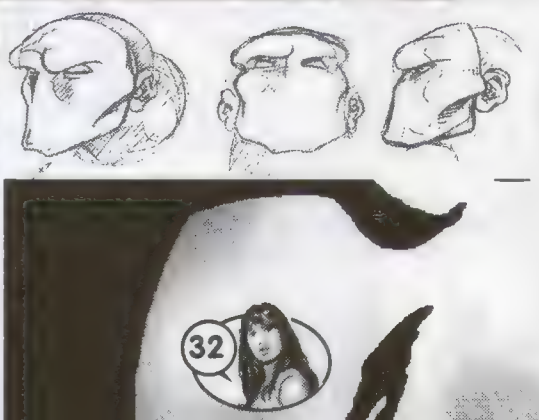
PORQUE VOS LO PEDISTE LLEGA EL CABALLERO ROJO



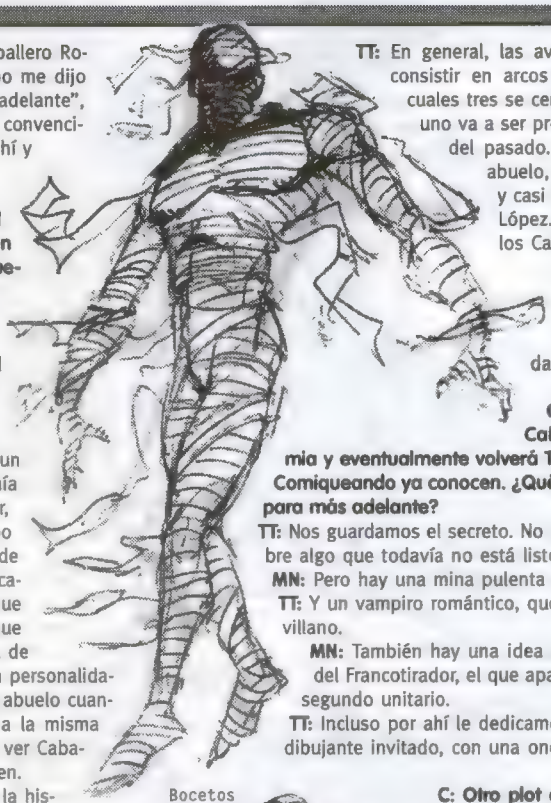
por Andrés y Diego Accorsi

C: Toni, vos que inventaste esta versión del Caballero Rojo, ¿cómo se te ocurrió transformar a un luchador de los '60 y '70 en un héroe de los '90?

TT: En realidad, no transformé nada. Para mí, el luchador de Titanes siempre fue un superhéroe. El Caballero Rojo era un superhéroe, yo nunca tuve dudas al respecto. Y bueno, le diseñé un look más acorde con esta



época y decidí ir a pedirle permiso al Caballero Rojo original, que vive en San Pedro. El tipo me dijo "Si, cómo no, totalmente, metele para adelante", creo que esperando que no pasara nada, convencido de que yo era un pibe que cayó por ahí y que difícilmente concretara algo.



C: ¿Y cómo salió la idea de entroncar al personaje en la continuidad de Titanes en el Ring? ¿Cómo decidiste que este pibe fuera el hijo del que peleaba en Titanes, y nieto de otro que fue héroe y bisnieto de otro héroe y así?

TT: En realidad, cuando empecé a armar el personaje se me había ocurrido hacerlo inmortal. La idea era que, al llamarse Caballero, tenía que venir desde las Cruzadas. Pero más tarde me di cuenta de que un inmortal era demasiado poderoso: No tenía ningún poder físico, pero no podía morir, que no es poco. Y yo quería hacer un tipo totalmente humano. Entonces pintó lo de las generaciones y la idea fue tomando cada vez más color. Rojo. Esta es la idea que le abre mil posibilidades a la serie, porque tenemos Caballeros Rojos desde la época de las Cruzadas hasta el presente, todos con personalidades distintas. Vemos a leer aventuras del abuelo cuando era el Caballero y no tiene para nada la misma personalidad del actual. Incluso vamos a ver Caballeros renegados, que traicionan a la Orden.

MN: Todo eso le otorga al personaje y a la historia un trasfondo, sin tener que contar todo ya. Ya hay un pasado incorporado que lo asumís ni bien lo leés.

C: ¿Cómo reparten el laburo? ¿Con qué sistema trabajan?

TT: Bueno, yo hago un guión, se lo paso a Navarrito y Navarrito le agrega mil cosas, que tienen que ver con él. Yo le marco lo menos posible los cuadros, le tiro diálogos y situaciones, pero trato de no marcarle enfoques ni cuadros para sorprenderme después con lo que hace él. Creo que es la mejor manera de trabajar. Casi siempre me avisa cuando cambia algún diálogo, pero no cuando le sacó la nariz al personaje (risas). Pero hay mucho de Navarrito, hay un input compartido, un ida y vuelta entre creaciones de los dos. No sé si esto es frecuente, pero es muy interesante. Y en la historieta se nota esa energía compartida.

MN: Cuando en realidad no tenemos mucho contacto.

TT: Es cierto, nos tocamos poco (risas).

C: ¿Por qué creen que gustó el personaje del abuelo?

TT: Porque generalmente, siempre que hay un personaje adolescente o joven, está ligado a una figura paterna con la que entra en conflicto. En este caso, el conflicto entre jóvenes y viejos se va a dar con el abuelo, no con el padre, con quien tiene una buena relación.

C: Pero vive con el abuelo...

TT: Por eso se va a enfrentar con él. Además, el Caballero vive solo. Su base de operaciones es con el abuelo, quien fue además el que lo entrenó y lo preparó para su rol de justiciero. Y lo vamos a ver en acción, pero en el pasado, no en el presente.

C: ¿Cómo es la idea de los Time Past del Caballero, o las Legends of the Red Knight, como las llamamos entre nosotros?

TT: En general, las aventuras del Caballero van a consistir en arcos de cuatro números, de los cuales tres se centran en el Caballero actual y uno va a ser protagonizado por un Caballero del pasado. La primera va a ser con el abuelo, el Caballero de los '40 y '50, y casi seguro la va a dibujar Solano López. Y después vamos a mostrar los Caballeros de otras épocas: las Cruzadas, la Inquisición, e incluso el futuro, siempre con dibujantes invitados y una secuencia inicial dibujada por Navarrito.

C: En esta primera saga, el Caballero Rojo lucha con la Momia y eventualmente volverá Terror, a quien los lectores de Comiqueando ya conocen. ¿Qué otros villanos hay pensados para más adelante?

TT: Nos guardamos el secreto. No queremos adelantar tanto sobre algo que todavía no está listo.

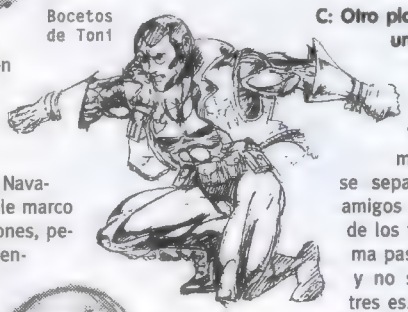
MN: Pero hay una mina pulenta en carpeta.

TT: Y un vampiro romántico, que no va a ser necesariamente villano.

MN: También hay una idea para indagar en el personaje del Francotirador, el que apareció en la tirita de abajo del segundo unitario.

TT: Incluso por ahí le dedicamos un número entero, con un dibujante invitado, con una onda más dark, tipo Manco.

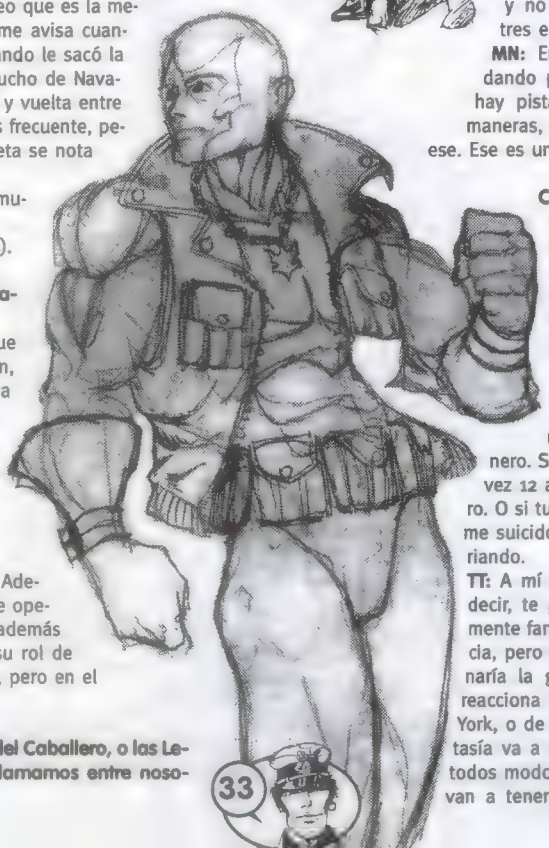
Bocetos de Toni



C: Otro plot que viene de arrastre de los unitarios es el tema de la identidad secreta del Caballero. ¿En esta miniserie se revela quién es?

TT: No, no. Falta por lo menos un año para que se sepa quién es. Son tres amigos y puede ser cualquiera de los tres. Los une una misma pasión, que es la poesía, y no se sabe quién de los tres es.

MN: En cada número vamos dando pistas de quién puede ser, pero hay pistas medio engañosas. De todas maneras, el centro de la historieta no es ese. Ese es un aditamento más.



C: Hasta ahora han hecho historias muy reales y muy creíbles, pero en estos dos primeros números, el Caballero enfrenta a una amenaza supernatural como es la momia egipcia. ¿Se sienten más cómodos en la vertiente más cotidiana o en la más fantástica?

MN: A mí me gustan las dos. No me gusta enfrascarme en un género. Si tuviera que dibujar El Loco Chávez 12 años, como hizo Altuna, me muero. O si tuviera que dibujar X-Men 10 años, me suicido. Me gusta que la cosa vaya variando.

TT: A mí me gusta la fantasía urbana. Es decir, te puedo meter un elemento totalmente fantástico como es una momia egipcia, pero la gente reacciona como reaccionaría la gente de Buenos Aires, que no reacciona del mismo modo que la de New York, o de algún otro país. Entonces la fantasía va a estar acotada por lo urbano. De todos modos, la mayoría de los capítulos no van a tener cosas sobrenaturales, ni van a

aparecer todo el tiempo tipos superpoderosos, porque tampoco hay tantos.

C: ¿Cómo explican el carisma del Caballero? ¿Por qué creen que al público de Comiqueando le gustó más que Cazador, que Cybersix y que Megaman?

MN: Yo creo que porque el Cazador eran los Cazadores, Megaman era Fernando Calvi y el Caballero es el Caballero.

TT: Yo creo que tiene que ver con la identificación, no sólo por el recuerdo nostálgico del Caballero de Titanes...

MN: Y otra cosa que pega mucho es que transcurre acá...

TT: Cazador también tiene un importante elemento argentino, pero se lo pasan por los huevos, porque nadie es como el Cazador. En cambio, vos podés ser como el Caballero Rojo. Es totalmente fácil identificarse. La relación con la periodista, con los amigos... ahí tratamos de reflejar las idas y vueltas que tienen las relaciones entre la gente común, de carne y hueso. Ni Cazador ni Megaman tienen eso. Y por supuesto, además del background ficticio de las Cruzadas y demás, hay un background real, de un personaje que existió y existe, que es el Caballero Rojo de Titanes en el Ring.

C: Suponiendo que la fórmula de Cazador fue tomar a un personaje yanki y hacerlo argentino, ¿quién es el Lobo del Caballero Rojo? Hay quien dice Nightwing, Daredevil, Starman, The Phantom... ¿Ustedes por cuál se juegan?

MN: La primera vez que lo hablamos con Toni, me lo planteó como un Batman argentino. Claro, cualquier justiciero sin poderes a la larga se ve reflejado en Batman. Pero a medida que él me contaba la historia, por lo menos a nivel imagen, yo lo iba viendo como un Daredevil. Teniendo en cuenta la personalidad y la onda de las historias, ya no es tan Daredevil, pero mi primera imagen fue esa y por eso tiene el bastoncito, como un guiño a Daredevil.

TT: Por su faz atlética y por la edad, yo lo asemejo mucho más a Nightwing que a Batman. Además, Batman es un personaje oscuro y el Caballero no lo es. No se puede ser dark vestido de rojo. Y Nightwing tiene también la responsabilidad de seguir la tradición de quien lo entrenó. De todas formas, yo no estaría escribiendo el Caballero Rojo de esta manera si no hubiera leído Starman. Hubiera hecho otro personaje, distinto. Creo que lo que más lo marca al Caballero es Starman; incluso la relación entre Jack Knight y su padre es casi la misma que la del Caballero con el abuelo.

MN: Y el hecho de que hayan habido varios Starman, la descendencia, la herencia del nombre...

TT: Y también tiene que ver con el Fantasma por el lado de las generaciones que se suceden desde tiempos ancestrales, y con Azrael porque hay una Orden que le sirve de back-up... Se pueden encontrar cosas de miles de personajes, pero creo que nadie está exento de que se note que ha leído algo en su vida. Esto es como componer música: Las notas ya están todas inventadas, el tema es cómo se las combina.

MN: Los elementos del comic de superhéroes ya están todos usados. La cosa es combinarlos con un enfoque que funcione.

C: Además de los parecidos entre personajes, algo llamativo en el Caballero es el dibujo, que te remite enseguida al de John Byrne (risas). Por ahí es ganchero parecerse a Byrne pero, ¿hasta qué punto te juega en contra?

MN: En el sentido de que la gente pueda pensar que lo copio y no que lo sigo. Hay gente que cree que porque tengo un estilo parecido al de Byrne -no igual, porque tan bueno no soy- lo copio a libro abierto, o trabajo con los comics de Byrne arriba del tablero. Bueno, no es así. Yo tengo muchos comics de Byrne, los cuales estudié, cuadrito por cuadrito, horas y horas analizando técnicas, narrativa, trazos y distintas cosas que él usa. Y lo que me gusta de él, lo uso. Hay cosas de Byrne que no me gustan y no las uso, y uso cosas que me gustan y no son de Byrne.

TT: Igual creo que con cada capítulo se va despegando más, sobre todo en el manejo del negro.

MN: Eso debe ser porque Byrne casi no usa negros, porque trabaja para color. Pero no, no me molesta. Es un riesgo, pero no me molesta. Si alguien se toma el trabajo de mirar con detenimiento mis laburos y los de Byrne, va a ver que no es una copia, sino un seguimiento de estilo.

C: ¿De qué otros autores mirás cosas que se te pueden llegar a pegar?

MN: En cuanto a los gestos, algo de Adam Hughes, otras cosas de Oscar Jiménez, Alan Davis... el laburo en dibujo animado me ayudó a soltarme muchísimo... y antes seguía a García Seijas, así que algo debe haber quedado y -según me dicen- en algunos tramados y en algunas soluciones tengo cosas de Zanotto, que también me cebaba muchísimo en mis comienzos.

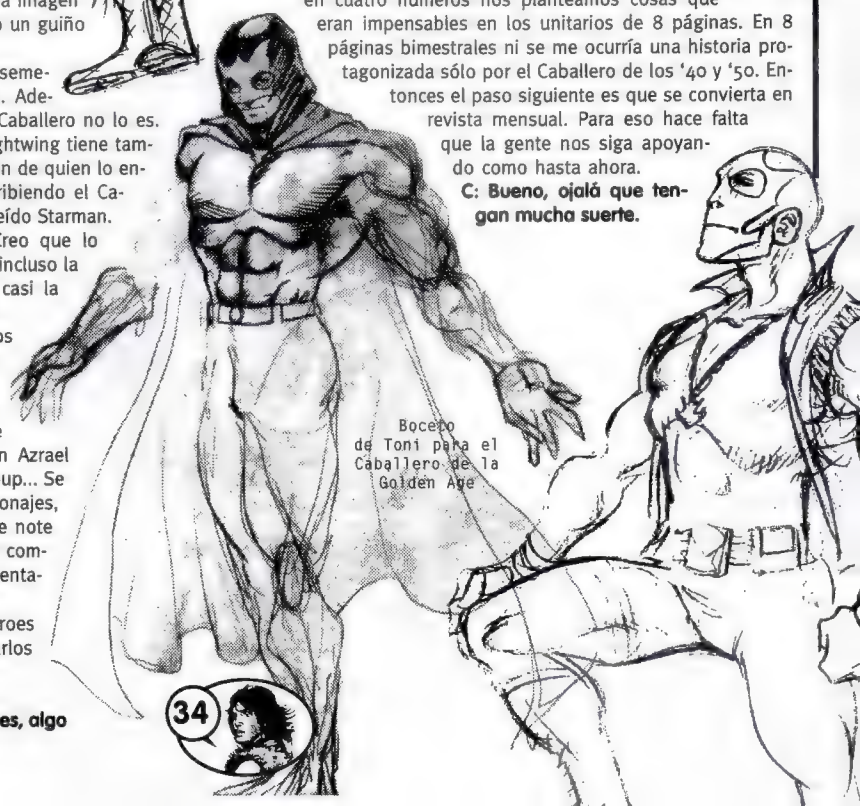
C: Ultima: ¿A dónde creen que puede llegar el Caballero?

MN: ¿Qué día se firmaba el contrato para la película? (risas)

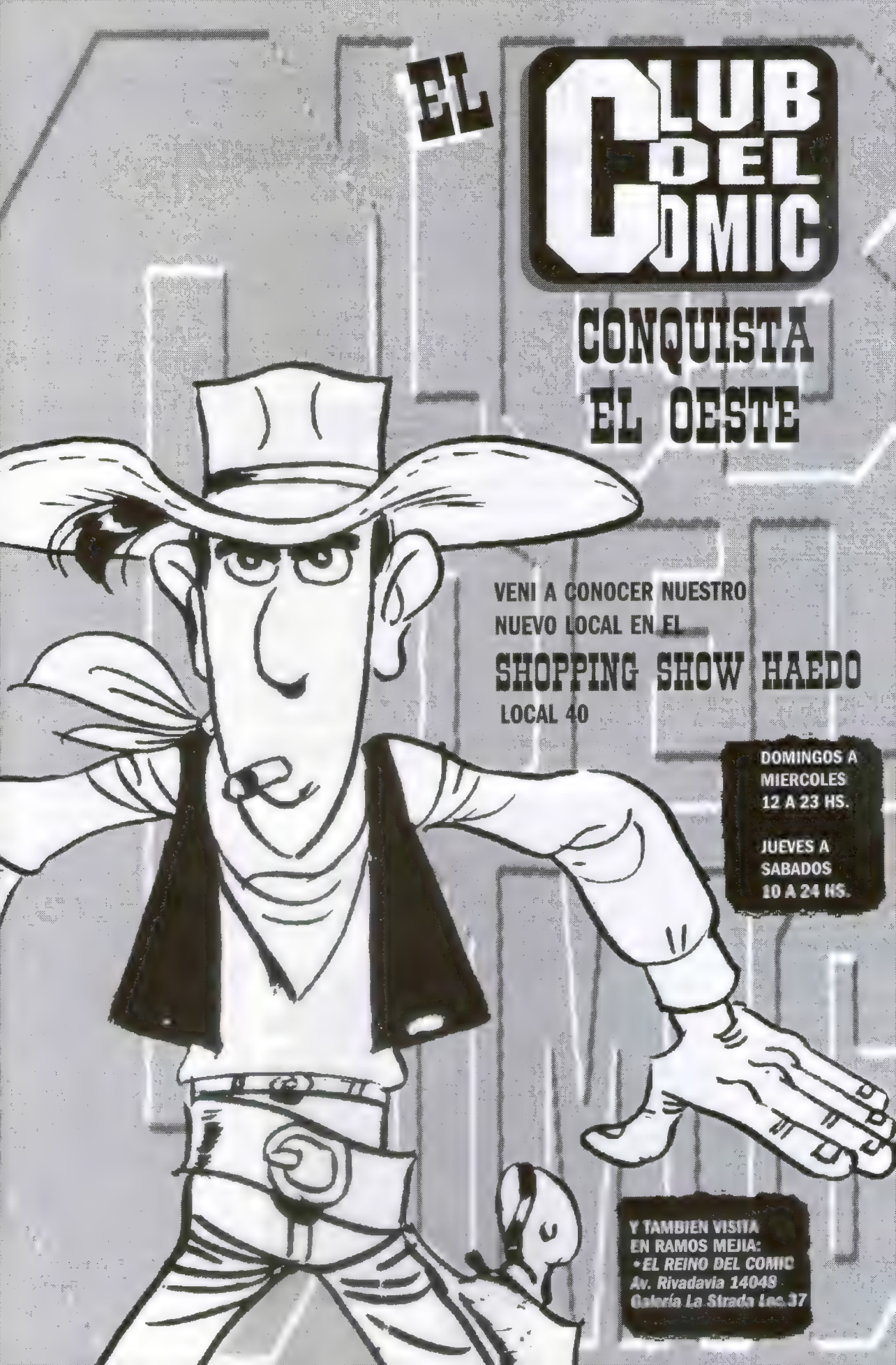
TT: La idea es empezar con esta miniserie de cuatro capítulos y que, si anda bien, se convierta en serie mensual. Con una serie mensual te podés plantear un montón de cosas que no te planteás con cuatro números, así como en cuatro números nos planteamos cosas que eran impensables en los unitarios de 8 páginas. En 8 páginas bimestrales ni se me ocurría una historia protagonizada sólo por el Caballero de los '40 y '50. Entonces el paso siguiente es que se convierta en revista mensual. Para eso hace falta que la gente nos siga apoyando como hasta ahora.

C: Bueno, ojalá que tengan mucha suerte.

Bocetos de Mariano



Boceto de Toni para el Caballero de la Golden Age


EL
CLUB DEL COMIC
CONQUISTA
EL OESTE
VENI A CONOCER NUESTRO
NUEVO LOCAL EN EL
SHOPPING SHOW HAEDO
LOCAL 40
DOMINGOS A
MIERCOLES
12 A 23 HS.
JUEVES A
SABADOS
10 A 24 HS.
Y TAMBIEN VISITA
EN RAMOS MEJIA:
• EL REINO DEL COMIC
Av. Rivadavia 14048
Galería La Strada Loc.37

Cebamiento Infinito

WARGAMES

por Lisandro Berenguer Grassi

La guerra siempre ha ejercido una fascinación en el hombre que es difícil de explicar. Porque, al fin y al cabo, no parece muy sano el hecho de que alguien se divierta o disfrute matando o aniquilando a sus enemigos, sean estos quienes fueran. Por supuesto, poca gente acepta y reconoce esta fascinación por el caos y la destrucción que conlleva el gusto bélico. La guerra es algo que a veces es necesario hacer, pero que nunca se debería disfrutar.

Y sin embargo, el juego más venerado de todos, el ajedrez, no es -en principio- mas que la confrontación entre dos ejércitos que luchan por eliminar al comandante del otro. Otro patriarca, el chino Go, representa la disputa de dos contrincantes por un territorio. Y es que la guerra, en su versión lúdica, lleva acompañando al hombre miles de años.

Tamaña introducción para hablar de los queridos wargames parece mucho, ¿no?. Pero es justo situar las cosas en su punto exacto antes de empezar. Una vez hecho lo propio, allá vamos.

EN EL PRINCIPIO ERAN LOS SOLDADITOS...

Los orígenes de los juegos de guerra se remontan tan atrás en el tiempo, que rastrearlos es poco más que imposible. En todas las épocas fueron utilizados por los militares para simular combates y poder practicar estrategias y tácticas que luego aplicarían en el campo de batalla. Podían ser simples cajas de arena en las que las maniobras se dibujaban, o podían ser completísimos, con cada unidad en representación exacta y con una reproducción del terreno fidelísima. Eran, en síntesis, una simulación. Palabra clave que es la que mejor define a los wargames clásicos.

Básicamente un wargame permite toda la libertad que el mejor y más completo juego de tablero no puede ofrecer. En efecto, en un wargame el terreno es definido por los participantes, así como las unidades de combate, las condiciones climáticas, la conformación de los ejércitos y todos los factores que se le puedan ocurrir a los propios jugadores. Y el objetivo puede ser de lo más variado: desde destruir al ejército contrario hasta capturar un estandarte o aguantar una posición una determinada cantidad de turnos, cualquier variación es posible.

Un wargame está compuesto por tres partes independientes entre sí pero que están relacionadas: las piezas, el terreno y el reglamento. Las piezas se denominan "miniaturas". Pueden estar hechas de plomo -las clásicas- o de una aleación plástica rígida -las más nuevas.

Salvo exepciones, las miniaturas no vienen con el reglamento del wargame, sino que se compran aparte. Esto es porque las reglas describen de manera más o menos general el comportamiento de cada unidad, pero no indican la conformación de los ejércitos, a menos que se trate de reglas desarrolladas expecíficamente para representar una batalla determinada (Waterloo, por ejemplo, que es una de las más jugadas). Además, las mismas miniaturas se pueden utilizar con distintos reglamentos o en distintos escenarios.

El terreno de juego se hace a escala con las miniaturas y su grado de complejidad puede variar de acuerdo al esfuerzo de los jugadores. Así, una loma pueder ser simplemente una pilita de libros, en su versión más sintética, o un montículo pintado y moldeado a la perfección, si los participantes son más detallista.

Los reglamentos, dentro de sus diferencias, tienen elementos en común. Todos definen con números las capacidades de cada unidad (cuánto se mueve en centímetros o pulgadas, cada cuanto dispara, cuanto daño inflige y cuánto resiste), los efectos del terreno y el clima sobre el movimiento y demás variables que puedan concernir a ese reglamento en particular. Estos, por último, podrían dividirse en dos grandes categorías: realistas y de fantasía. Cada uno determina, asimismo, la clase de miniaturas que se utilizarán. Veamos qué características definen a cada uno.

DEL CUARTEL A CASA

Los realistas son los wargames

más viejos: evolucionaron directamente de los jugados en los cuarteles. Las miniaturas representan unidades de existencia real, presente o pasada, como tropas napoleónicas, falanges romanas, unidades de tanques alemanes, etcétera. Las batallas que se juegan suelen ser históricas, en cuyo caso los jugadores se documentarán de manera exhaustiva acerca de las condiciones del terreno y el clima durante el combate real. También necesitarán saber cómo estaban compuestos exactamente los ejércitos. El gusto de estas batallas pasa por intentar dar vuelta un resultado históricamente determinado como, por ejemplo, que las fuerzas francesas no pierdan Waterloo. -

La otra vertiente con los wargames realistas consiste en plantear conflictos hipotéticos. Un clásico de los wargamers argentinos es un combate patagónico entre Argentina y Chile. En estas batallas se intenta tener en cuenta todas las variables que importarían en una confrontación real y a partir de allí decidir el resultado mediante la aplicación de las reglas, la táctica y la estrategia.

Generalmente, los jugadores más clásicos prefieren jugar batallas anteriores al Siglo XX, debido a que la introducción de los aviones dificulta, por su movimiento tridimensional, el desarrollo del juego.

TOLKIEN CON ESCUDO

Los wargames de fantasía se desarrollaron cuando, allá por los '60, a algún tipo se le ocurrió suplantar las unidades de la vida real por razas de algún universo de fantasía. El más famoso de todos es el Warhammer, del que nos ocuparemos en el próximo número con detenimiento. Generalmente están presentes las razas clásicas de estos universos, como elfos, enanos, orcos y trolls, con variaciones según el juego. Estos reglamentos introducen un concepto nuevo en los wargames: la magia. Unidades o personajes hechiceros pueden meterse en combate y causar estragos que ninguna otra variante ofensiva puede. Estos sistemas de magia pueden llegar a ser muy complejos.

Una subrama de los juegos de fantasía es la de la fantasía futurista, en donde estas mismas razas son llevadas al futuro y en los que, por consiguiente, se pueden utilizar unidades de elfos marines o de enanos paracaidistas.

EL CEBAMIENTO

¿Y por qué se justifica que hablemos de wargames en Cebamiento Infinito?, puede ser que alguien se pregunte. Ah, es que el cebamiento que generan los wargames es pocas veces comparable a algún otro, y el agujero negro que pueden causar al bolsillo de un jugador es capaz de asustar al más valiente. La adicción que producen haría palidecer a un adepto al Magic: The Gathering (créanme, sé de lo que hablo).

Porque no todo es jugar con las miniaturas, no. La mayoría de los wargamers son, asimismo, coleccionistas de figurines, y dedican horas y horas a pintar sus miniaturas de los colores correctos, y a armar ejércitos, y a preparar los terrenos construyendo edificios, arbolitos, lagos y puentes a escala. La variedad de las miniaturas que podés meter en un campo de batalla es enorme. Y la verdad sea dicha: te dan ganas de comprártelas todas. Una variante interesante es compartir las colecciones con uno o dos amigos, como para alivianar la carga económica ya que, además, los wargames permiten que participe un número de personas limitado únicamente por el sentido común. He sabido de partidas que involucraron a veinte jugadores al mismo tiempo!

Así que ahora no tienen excusa: si son devotos del TEG, del 1914 o de cualquier otro jueguito de tablero que implique caos y destrucción, aplastamiento y humillación de enemigos, hagan la pruebita y conozcan the real thing. Les va a gustar. Palabra de cebiche.

Madelyne Pryor

Primera Aparición: Uncanny X-Men nº168 (1983) **Creadores: Chris Claremont y Paul Smith**

Historia: Algunos seres nacen y otros son creados. En el caso de Madelyne Pryor esto es realidad y fue creada por un motivo muy especial. Es bien sabida la fascinación de Mr.Sinister por la familia Summers y en especial por el poco afortunado Scott. Pero lo que no se sabe es que Sinister considera que el resultado de su unión con Jean Grey daría al mundo el mutante más poderoso que haya existido. Por lo tanto, Sinister ha estado vigilando constantemente la vida de ambos para salvaguardar la existencia de su futuro hijo.

El plan tuvo una pequeña falla: La muerte de Jean Grey en la luna.

Cuando Mr.Sinister descubrió que Jean Grey había muerto, su planes de crear un mutante perfecto con el suficiente poder para enfrentarse a Apocalypse se derrumbaron, pero utilizando sus grandes conocimientos de genética, logro clonar y crear un duplicado de Jean al cual llamó Madelyne Pryor.

Sinister le construyó una vida de recuerdos falsos, le dio una personalidad distinta a la de Phoenix, le suprimió los poderes mutantes e incluso se las arregló para que conociese a Scott, que veía en esta experta piloto de aviones el fiel reflejo de su amada muerta. El resultado fue el esperado: a los pocos meses se casaron y Cyclops se retiró de los X-Men. Después de la luna de miel, la pareja instala una línea de vuelos comerciales y es durante uno de estos vuelos que son atrapados dentro de uno de los planes de Loki -en el que este le otorgó a varios humanos poderes especiales- pero fueron rescatados por la intervención conjunta de los X-Men y Alpha Flight. Durante este incidente, Madelyne se entera de que está embarazada.

Al finalizar la aventura, Cyclops se reincorpora a los X-Men y ambos se instalan en la Mansión X. Al tiempo nace el hijo de Madelyne y Scott al que llaman Nathan Christopher Summers (y que más tarde sería transformado en Cable). Debido a las fricciones en el liderazgo entre Storm y Cyclops, se desata un duelo entre ambos en el cual Madelyne inconscientemente usa por primera vez sus poderes para influenciar a Scott a perder. Al no encontrar un lugar en el grupo, la pareja se retira a Alaska a vivir una vida normal.

La cosa hubiese seguido así de no ser porque los Avengers encontraron la cápsula en la que se encontraba Jean Grey en el fondo de un río. Scott se entera mediante el Angel del regreso de su antigua amada y decide abandonar a su esposa, cuyo principal atractivo era su parecido con Jean. Madelyne, despreciada y despechada, deja su casa en Alaska y regresa a New York.

Mientras tanto Sinister, enterado de la reaparición de Jean Grey, rexsuelve no necesitar más a un clon cuando puede usar al original, por lo cual decide hacer desaparecer a Madelyne y para esto envía a su grupo personal de mutantes: Los Marauders. Madelyne es separada de su hijo y atacada en dos ocasiones, pero logra escapar gracias a la intervención de los X-Men. Ella se une al grupo y, tras el enfrentamiento en Dallas con el Adversario, los mutantes fingen su muerte ante el mundo y se recluyen a Australia.

Los X-Men se instalan en el viejo cuartel de los Reavers, donde Madelyne se encarga de las tareas de monitoreo y comunicaciones. Todavía furiosa por la traición de Scott, se transa a su hermano Havoc, para luego realizar un pacto con el demonio N'astirh, que le despierta por completo sus poderes mutantes, los cuales a la vez estaban ampliados por un remanente de la fuerza Fénix, convirtiéndose así en la Goblin Queen. Totalmente desquiciada, Pryor intenta desatar el "Infierno" en la tierra, mediante una invasión de los demonios del Limbo, para lo cual debe sacrificar a 10 niños, entre los cuales se hallaba su propio hijo. Su plan tiene éxito y sólo es detenida por los esfuerzos conjuntos de X-Factor y los X-Men. En esta lucha la Goblin Queen muere, a pesar del intento de Jean Grey por salvarla.

Madelyne permaneció "muerta" por varios años, hasta ser vuelta a la vida involuntariamente por el formidable telépata Nate Grey (hijo de los Jean y Scott de la Age of Apocalypse). Actualmente, Madelyne es un miembro del nuevo Hellfire Club y busca la manera de vengarse de los X-Men, a los cuales ella considera como malvados. Todavía no se sabe hasta qué punto mantiene -luego de su resurrección- sus formidables poderes telekinéticos, pero es sabido que ha podido vencer a fuertes telépatas.

(Juan Manuel García Carral)

EXTRA-DATA

El caso de este personaje es el paradigma de lo que fue el trabajo de Chris Claremont como guionista de X-Men. Presentada en 1983, su origen, su relación con Jean Grey y sus verdaderas intenciones comenzaron a revelarse recién en 1988. Durante media década, Madelyne Pryor fue un misterio insondable que le quitó el sueño a más de un fan de los X-Men.

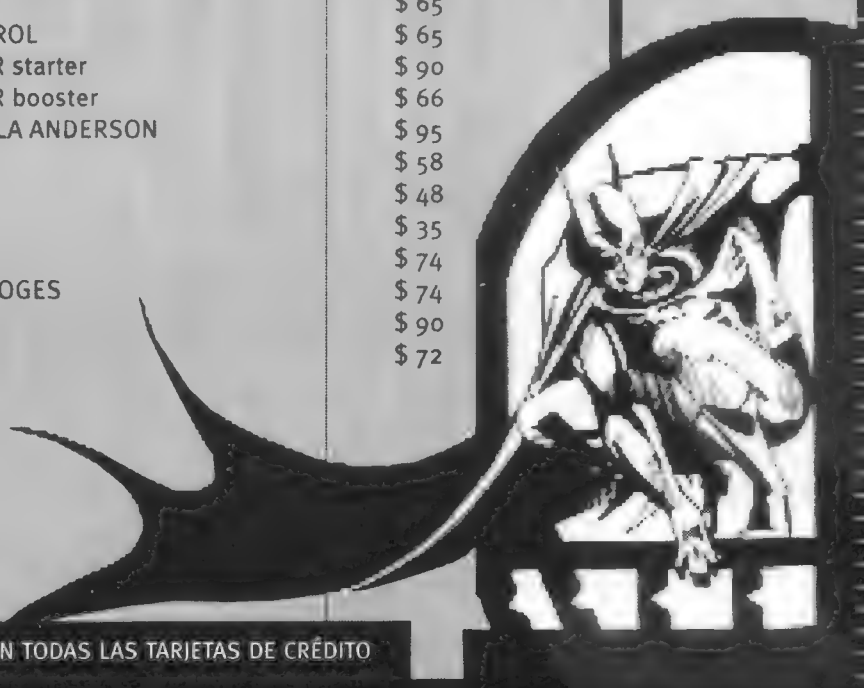
EL COSTADO OSCURO DE LOS COMICS
PRESENTA A
OSVOLDO FIGAZZA EN:
"FUEGO EN LOS OCÉANOS DE TINTA"
PARTE UNO
POR GUSTAVO SALA 1997
ESTA HISTORIA EMPEZÓ UN DOMINGO, UN DOMINGO EN EL PARQUE RIVADAVIA.
MMM... CIMOC, FIERRO, CÓCTEL, CIMOC... CONDORITO. CIMOC, CIMOC, ¡TA MADRE!
FALSA MODESTIA
CUANDO EN UNO DE LOS PUESTOS DEL PARQUE APARECIÓ ESA MARAVILLA...
GUAU!! "EL GATO FRITZ VUELVE DE LA MUERTE" NO SABÍA QUE EXISTÍA ESTE COMIC DE CRUMB!!!
FRITZ
¿CUANTO CUESTA ESTA, SEÑOR?
DAMELA! ESTA LEVISTA NO ESTÁ EN VENTA!
POR FAVOR! LE PAGO LO QUE SEA
NUNCA! TIENE CONTENIDO SECUENCIAS ¡LEPAHABLES VETE DE AQUÍ!
PAF!
YO ME LO ROBO ¡CHINO DE MIERDA!
FRITZ
CARAY! ERA EL FELIZ POSEEDOR DE UNA DE LAS RAREZAS MÁS ¡IMPRESIONANTES DEL MUNDO DEL COMIC. LA MISMA QUE ME IBA A METER EN UN QUILOMBO DE LA SAN PUTA!..
FRITZ
?
EH? PE... PERO DONDE?!
ALTO AHÍ DESACATAU!!
ESTOS REBELDES SON UN PELIGRO PARA LA SOCIEDAD!
EH?
¡QUEDA INCOMUNICADO HASTA EL DÍA DEL JUICIO!
¡DIOS MIO! ¿CÓMO SALGO DE ACÁ?
NO TE PREOCUPES. ALGO VAMOS A INVENTAR...
¡HORACIO ALTUNA!?
CONTINUA...
39

SUPERCARDS ARGENTINA DISTRIBUTORS
TRADING, COLLECTOR & PLAYING CARDS

Tel/Fax (01) 773-0840 / 474-2643

LISTA DE PRECIOS

COLECCION	CAJA CERRADA
BATMAN & ROBIN	$ 88
AMALGAM	$ 64
HERCULES	$ 62
OVERPOWER MONUMENTAL	$ 99
DC OVERPOWER JUSTICE LEAGUE	llamar
DC vs. MARVEL	$ 70
DC FIREPOWER	$ 61
SPIDERMAN Premium '96	$ 89
NBA Hoops '97	$ 60
X- MEN Fleer Ultra '95	$ 86
X- MEN WOLVERINE '97	$ 87
X- MEN CHROMIUM '96	$ 89
MARVEL METAL	$ 95
MARVEL MASTERPIECES '95	$ 68
MARVEL MASTERPIECES '97	$ 110
STAR TREK NG series 2,3,4	$ 60
STAR TREK NG series 5	$ 94
STAR TREK NG series 6	$ 75
MARVEL OVERPOWER starter	$ 70
MARVEL OVERPOWER booster	$ 56
POWERSURGE	$ 65
MISSION CONTROL	$ 65
DC OVERPOWER starter	$ 90
DC OVERPOWER booster	$ 66
PLAYBOY PAMELA ANDERSON	$ 95
PENTHOUSE	$ 58
HOT SHOT	$ 48
ROCK CARDS	$ 35
THE BEATLES	$ 74
THE THREE STOOGES	$ 74
X- MEN OASIS	$ 90
X- MEN ¢ 99	$ 72



LOS MISMOS PRECIOS CON TODAS LAS TARJETAS DE CRÉDITO

STAR WARS

POR LISANDRO BERENGUER GRASSI

LOS BUENOS: CHEWBACCA

Chewacca nació en Kashyyyk, el planeta natal de su especie, unos doscientos años antes de la batalla de Yavin. Su padre era un wookie extraño, bajo para los cánones de su raza y de pelo gris-plateado llamado Attichitcuk o simplemente "Itchy". Uno de los primeros regalos que le haría a su vástago sería una nave espacial de juguete, que probablemente fue la que hizo que Chewie comenzara a desear conocer el universo que se extendía más allá de los árboles del lugar en que vino al mundo.

Finalmente Chewbacca partiría de Kashyyyk para recorrer el espacio conocido. Durante casi 140 años viajó a cada rincón de la Vieja República pero finalmente, con el advenimiento del Imperio, fue capturado y hecho esclavo. Cinco esclavistas murieron antes de que el wookie pudiera ser controlado, pero finalmente Chewie fue enviado a un campo de trabajo imperial. Allí encontró a Han, por entonces un joven recién egresado de la academia, quien salvó su vida. Cuando Solo fue echado de la Armada Imperial, se encontró con que el wookie se había convertido en su sombra. Y aunque al principio lo molestó, pronto aprendió que la "deuda de vida" que su peludo amigo tenía con él era a prueba de duracero. Chewbacca eventualmente expandiría esta "familia de honor" para incluir a Leia Organa Solo y a los pequeños Jaina, Jacen y Anakin Solo.

Cuando Chewie retornó a su planeta por primera vez, ya como primer oficial del "Halcón Milenario", se casó con una wookie, Mallatobuk, que había estado cuidando a su padre. Junto a ella tuvo un hijo, Lumpawarrump. Ambos, madre e hijo, quedaron en Kashyyyk cuando Solo y Chewie volvieron al Sector Corporativo, buscando una zona de trabajo más tranquila que el Espacio Imperial.

Allí Chewbacca acompañó a Han en las aventuras que fueron labrando la reputación de ambos como uno de los equipos de contrabandistas más formidables de la Galaxia. Junto a los robots Bollux y Blue Max, la pareja vivió lances que hicieron a sus nombres famosos. Finalmente, el humano y el wookie retornaron al Centro Galáctico, más peligroso pero también más lucrativo.

Un tiempo después sucedería el incidente de la especia de Jabba el Hutt y el capitán y el copiloto del "Halcón" conocerían a Luke Skywalker y Obi Wan Kenobi. Viajando a Alderaan se toparían con los restos del planeta y el famoso rescate de la Princesa Leia tendría lugar. Chewbacca sería también fundamental en lograr que el corelliano volviera a la batalla de Yavin a pesar de que este quería retornar lo más pronto posible a Tattoine para saldar su deuda. Cuando Han fue congelado en carbonita, Chewbacca se hizo cargo de la Princesa Leia, a la que acompañó a Coruscant para intentar rescatar a su amigo. Cuando fallaron, acordó hacerse pasar por prisionero para infiltrarse en el palacio de Jabba, de donde Leia, Luke, Chewie y Lando Calrissian rescatarían al contrabandista.

Chewbacca continuó con la Rebelión en los años siguientes a la batalla de Endor. Fue integrante del grupo que acudió a la ayuda de Bakura, y reluctantemente acompañó a Han Solo cuando este secuestró a la Princesa para reconquistarla. Cuando nacieron los hijos de la pareja, Chewie se convirtió en un "tío" cuidador y a menudo los niños eran dejados a su cargo. Esta responsabilidad fue la que hizo que el wookie, aún estando gravemente herido luego de haber sido víctima de una bomba, se colara en la nave de Leia cuando esta acudió a rescatar a sus pequeños que habían sido secuestrados por un Jedi Oscuro para utilizarlos en sus tenebrosos propósitos. A medida que fueron pasando los años, sin embargo, Chewie fue dedicando más tiempo a su familia sanguínea que a su familia rebelde, aunque siempre estuvo dispuesto a acompañar a sus viejos amigos cuando lo necesitaban.

Más de veinte años después de haberse encontrado por primera vez con Luke, Chewbacca llevaría a su sobrino, Lowbacca, a la Academia Jedi de Yavin 4, donde el joven wookie rápidamente se transformaría en el mejor amigo de los jóvenes Solo y uno de los estudiantes más avanzados de Skywalker.

LOS MALOS: JABBA EL HUTT

Uno de los gangsters más temidos de la galaxia entera, Jabba Desilijic Tiure, alias Jabba el Hutt, comenzó sus correrías como criminal operando en el marco de la organización de su padre, Zorba. Jabba nació en Nal Hutta -"Joya Gloriosa" en huttés-, el planeta que los hutts compraron luego de corromper su sistema estelar originario, Varl. Debido a la estructura social de esta especie, en la que la feroz competencia entre clanes es la sal de la vida, el joven Desilijic pronto tuvo que aprender las mañas que hicieron de su padre uno de los más respetados entre su clase.

A los seiscientos años de edad (los hutts son una raza increíblemente longeva; la mayoría de esta especia vive como mínimo mil años promedio), Jabba ya estaba a cargo de su propia red de actividades ilegales, que incluía (pero no se limitaba a) extorsión, contrabando y trata de esclavos. Alrededor de esta época fue que la gigantesca babosa, que ya pesaba más de una tonelada, se mudó a un reseco planeta del borde exterior, Tattoine, donde estableció su morada reconstruyendo un monasterio abandonado por los extraños monjes B'ommar.

El palacio, que tenía nueve pisos y se extendía considerablemente de manera subterránea, había sido diseñado por Derren Flet siguiendo los deseos del propio Jabba, quien ordenó conservar las estructuras originales y agregar las modificaciones que le parecieron convenientes. En el centro el Hutt hizo contruir su sala de audiencias, donde recibía a sus subordinados y a cualquiera que quisiera negociar con él.

Sin embargo, no todos llegaban a ese lugar íntimo. Jabba mantuvo a lo largo del tiempo a una serie de subalternos que lo representaban. El más antiguo se llamaba Narron Cuthus, y conocía todos los secretos de su señor, por lo que su fin estaba determinado. A lo más a lo que podía aspirar como recompensa era a una muerte rápida. Peleando por su puesto estaban el corelliano Bidlo Kwerve y el twi'lek Bib Fortuna. Esta confrontación, por supuesto, era alimentada por su baboso jefe, quien se deleitaba viendo como ambos se esforzaban por conseguir su favor. Jabba además tenía un empleado especial, Heater, al que hacía pasar por él mismo. La función de este humano era negociar con las especies para las cuales el Hutt resultara una vista demasiado desagradable y ser blanco para las tentativas de asesinato que pudieran tener como objetivo a Jabba.

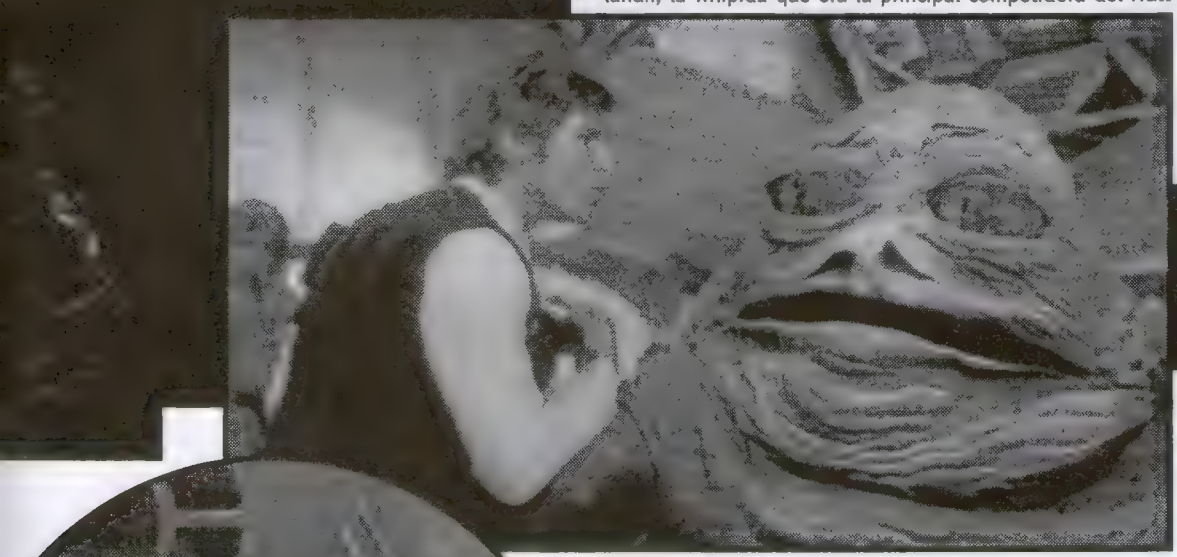
Que eran constantes, por otro lado. En el mismísimo palacio del gangster, el mayor conjunto de escoria de la galaxia tramaba contra él. Sólo algunos no lo hacían: Bobba Fett -quien era extremadamente bien pagado para conservar su preciosa lealtad- y Ephant Mon, viejo compañero de correrías de Jabba que se había iniciado junto a él en el tráfico de armas.

Otro tráfico, el de especia, era la mayor fuente de ingresos del Hutt. La mayoría de esta provenía de las minas de Kessel, donde era extraída por los prisioneros del Imperio. Jabba tenía asociados en los puestos clave de control del correccional. El más importante era el rybetiano Moruth Doole, que se encargaba de contactar a los mejores contrabandistas para facilitar el transporte de la especia fuera de Kessel. Pero, como poner todos los huevos en la misma canasta nunca es bueno, Doole tenía también aceitados contactos con los imperiales, a los que entregaba de vez en cuando a algún contrabandista. Y la fortuna quiso que una vez el elegido fuera Han Solo.

El rybetiano trasmitió a las autoridades aduaneras del Imperio las coordenadas por donde Solo retornaría al espacio normal luego de pasar por Kessel. Así fue como el corelliano y su compañero wookie se encontraron frente a frente con las naves aduaneras que los forzaron a tirar por la borda un cargamento de especia, acción que no dejaría de meterlos en problemas en la década siguiente.

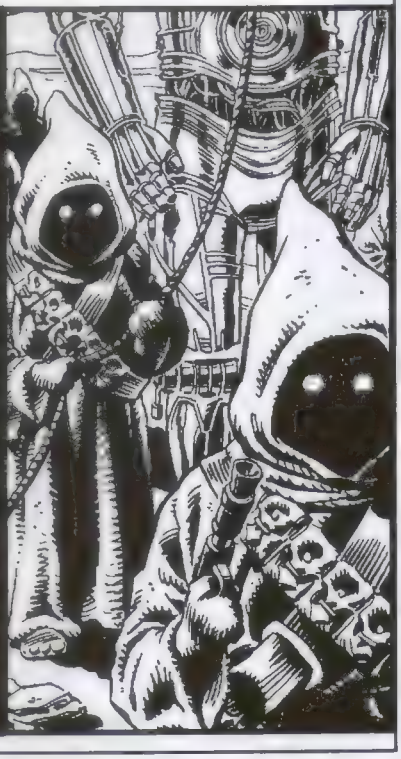
Porque Jabba no estuvo conforme con la noticia, ya que había pagado por todo. Luego de darle una oportunidad más, y cuando Solo no pudo pagarle por haberse envuelto con la Rebelión, el criminal puso precio a su cabeza. Y,

de paso, a la de Doole, quien se salvó de pura suerte.
Eventualmente Solo sería capturado por Fett, quien lo llevó ante Jabba, sellando así el destino de la babosa. En efecto, el orgullo de Jabba le impidió percibir el peligro que representaban Luke Skywalker y sus amigos infiltrados en el palacio. El Hutt descubrió a la princesa Leia y la obligó a permanecer semidesnuda con un traje de bailarina (que eran una de las debilidades del gangster), atada a su trono. Bajo este se hallaba la otra debilidad del Hutt: el rancor, criatura que le había sido obsequiada por Kwerve y Fortuna para su cumpleaños. Este regalo fue el que permitió que el twi'lek fuera ascendido definitivamente a primer teniente de Jabba, luego de la triste partida de su competidor corelliano.
La criatura, sin embargo, también sufriría por la ceguera de su amo. Luke Skywalker, el caballero Jedi, tuvo que matarla en defensa propia después de haber sido arrojado al foso por Jabba cuando intentaba regatear un precio por la vida de Solo. Enfurecido por la muerte de su mascota, el criminal ordenó que el grupo de rebeldes fuera conducido al pozo del Sarlacc. Tal como resultaron las cosas, los rebeldes se salvaron y escaparon, y el Hutt fue muerto por la princesa.
La organización de Jabba sufrió un colapso. Fortuna desapareció en las profundidades del palacio sin dejar rastros y Lady Valarian, la whipida que era la principal competidora del Hutt en



el planeta, se hizo cargo del bajo mundo de Tattoine. En el resto de la galaxia se desató una guerra entre hutts para ver quien se quedaba con los despojos, de donde emergieron dos triunfadores, Kumac y Jelasi. Finalmente, el sindicato del humano Talon Karrde reemplazaría en la mayoría del espacio conocido al de Jabba.
Los hutts no olvidarían a los causantes de la caída de su hermano. Así fue que pusieron un contrato de caza para las cabezas de Solo, Leia y Chewbacca. Solamente lo levantarían ocho años después de la muerte del Emperador, como parte de una estratagema, cuando bajo las órdenes de Durga hicieron un último intento por no perder el poder que poseían en la galaxia. Sus planes, sin embargo, fueron frustrados por un grupo comando de la Nueva República bajo las órdenes del general Crix Madine, y la influencia de esta raza comenzó a desvanecerse.

LAS RAZAS: JAWAS



Tres palabras podrían definir a los jawas: pequeños, olorosos y cobardes. Sin embargo, sería injusto con los más diminutos sentientes de Tattoine aplicarles sólo estos adjetivos, puesto que los jawas tienen también una innata habilidad de reparación mecánica que rivaliza con la de los mismos wookies. Estos pequeños habitantes de la arenas viven y recorren el desierto a bordo de sus gigantescas fortalezas con orugas llamadas "reptadores". En cada uno de estos vehículos viven de doscientos a trescientos individuos. Varios reptadores pueden pertenecer al mismo clan. Una vez por año todos los clanes se reúnen en lo profundo del desierto, lo más lejos posibles de sus enemigos naturales, los Tusken y los dragones krayt, para celebrar el Gran Intercambio Anual, donde se comercia de todo, desde restos de droides a repulsores y en el que se dan a conocer las novedades de las distintas comunidades. Es bien sabido cómo se ganan el sustento los jawas: comerciando con material electrónico de cualquier clase, al que adaptan a sus necesidades o las de los clientes. Y a pesar de ser cobardes, no dudan en chapucear un arreglo con tal de vender una pieza. Sin embargo, la filosofía jawa indica que en un intercambio ambas partes tienen que salir ganando. Ciertamente, esta máxima es lo suficiente amplia como para que la definición de "ganancia" permita hacer pingües beneficios cuando de comerciar con extraños se trata.

Los jawas comprenden perfectamente el básico y pueden hablarlo, pero prefieren no hacerlo, dedicándose a su chirriante lenguaje. La vestimenta típica de uno de estos seres incluye una túnica con capucha raída y olorosa que los cubre de pies a cabeza y deja ver sólo sus brillantes ojos rojos. Ningún humano ha visto a un jawa sin sus ropas, lo que da lugar a múltiples especulaciones. Algunos xenobiólogos afirman inclusive que esta raza puede llegar a ser una especie de "estadío larval" o previo de los jinetes Tusken.

LOS PLANETAS: TATTOINE

Tattoine es el planeta primario del sistema estelar del mismo nombre. Ubicado en el Borde Exterior de la galaxia conocida es, literalmente y como una vez lo dijera el propio Luke Skywalker "el lugar más alejado del centro galáctico". Pequeño y reseco, la principal característica de Tattoine son sus desiertos, causados por la fuerza con la que sus soles gemelos bañan la superficie planetaria. Una variedad de especies los habitan, desde los pequeños mercaderes jawas hasta los fieros moradores de las dunas, los jinetes Tusken. Debido precisamente a su lejanía de los centros de poder, el planeta es elegido por muchos seres que viven en la ilegalidad o la bordean, como asesinos, contrabandistas, vendedores de armas o traficantes de especia.

Siendo el agua tan preciada, no es de extrañar que muchos de los humanos que también viven en Tattoine, se dediquen generalmente a ser granjeros de humedad. Estos granjeros poseen cientos o miles de hectáreas de superficie en las que plantan sus recolectores de humedad, que gota a gota van destilando el preciado líquido. Tales extensiones de territorio hacen que los humanos frecuentemente entren en colisión con las otras razas que viven en el planeta, que no aceptan fácilmente que se les vede el paso por una zona determinada. Los granjeros tienden a reunirse en pequeños pueblos como Cabeza de Ancla, en donde comercian y se enteran de la novedades. Cientos de estos pueblos se reparten por la superficie de Tattoine. La única ciudad importante es Mos Eisley, conocida en toda la galaxia como uno de los centros del crimen organizado. En esta ciudad se puede conseguir todo lo que el dinero puede comprar; lo que la ha hecho, en una extraña y peligrosa manera, uno de los lugares más prósperos del espacio conocido.

BRUNO HELMET • HUMBERTO POLLO • TORPEDO

=LordGrood=

MAS PAGINAS AL MISMO PRECIO!

COMIQUEANDO

#28 JULIO 1997
AÑO 4
A SOLO $5.00

TODO SOBRE
DRAGON BALL

CRONICAS DE
TINTIN

SUPLEMENTO
STAR WARS
PARA COLECCIONAR

TODAS LAS PELICULAS DE
BATMAN & ROBIN

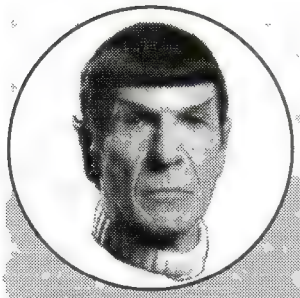
EN

COMIQUEANDO

N° 29

CHOQUE DE UNIVERSOS

STAR TREK



VS

STAR WARS

Y ADEMAS

- LA GENESIS DE DC
- DIEGO EN SAN DIEGO
- SONOMAN
- HUMBERTO POLLO
- REPORTAJES, NOTAS, FICHAS, HISTORIETAS Y UN COMIC DE...

© Fernando Calvi

BRUNO HELMET

BUSCALA EN SEPTIEMBRE

COMIQUEANDO

INDICE

SECCIONES

5 **FICHA: ATLAS**
por Dr. Sax

6 **LOS RESCATADORES**
salen a recorrer la historia del comic argentino en busca de... superhéroes!?! Primera parte de una serie de notas superpoderosas.

9 **FICHA: MAX MERCURY**
por Diego Accorsi

19 **EL COMIC DE NUNCA ACABAR**
Hoy: Omar Francia

20 **MESA REDONDA**
Ocho miembros del staff y un lector invitado se sientan a debatir qué tiene chapa y qué no.

29 **HUMBERTO POLLO**
sigue sacudiendo las plumas, cortesía del inefable Dani the O.

30 **FICHA: TORPEDO 1936**
por Mr.Master.

31 **CORREO**
Si no nos inundan con cartas exigiendo lo contrario, a partir del próximo número esta sección pasará a llamarse Akhorsi Asylum. Estais avisados..

37 **ANARKOMIX**
El Ilustre, el Oráculo, la Fiambrería, los rankings y más data para irnos como corresponde.

NOTAS

11 **SANTOS LARGOMETRAJES, BATMAN**
Cinco miembros del staff reseñan las cinco pelis de Batman que ya se vieron por estos pagos. Una bati-masa.

15 **LA BATI-FAMILIA UNITA**
Diego Accorsi te cuenta todo lo que querés saber sobre Batman & Robin, la peli del bati-oreja que se está por estrenar.

25 **CRONICAS DE TINTIN**
Andrés Accorsi repasa los 68 años de historia de uno de los personajes más conocidos del planeta y una obra fundamental del comic europeo.

STAFF

Director: Andrés Accorsi
Jefe de Redacción: Diego Accorsi
Coordinador Creativo: Hernán Botticelli
Diseño: Diego Grinbaum/ Lucas Varela
Redactores: Hernán Ostuni, Fernando García, Dr.Sax, Lisandro Berenguer Grassi, Mr.Master, Juan Manuel García Carral, Lucas Varela, Dr.Müle.
Todas las Disciplinas: Federico Gatti
Invitado Especial: Daniel Acosta (dedicado a Cecilia!)

Comics y Dibujos: Dani the O, Gustavo Sala, Fernando Calvi, Lucas Varela, Fernando González.
Aqualad: Martín Alfaro
Webonauta: Marcelo Iglesias
Portada Dragon Ball: Ilustración de Akira Toriyama
El logo y los personajes son (c) y TM Akira Toriyama y otros.
Portada Batman: Foto gentileza de Warner Bros. Argentina
Batman & Robin (c) DC Comics, Warner Bros.

Información Historietas

MEGAULTRAFANZINE COMICS

100 ALUCINANTES PAGINAS A TODO BLANCO Y NEGRO

Portada de nuestro nº 6

En julio el nº 7

A SOLO $ 2

Buscala en tu comiquería amiga

POR FIN !

L&R COMICS

LA PRIMERA COMIQUERÍA DE CORDOBA

COMICS EN ESPAÑOL • COMICS AMERICANOS (TODAS LAS SEMANAS) • JUEGOS DE ROL • TRADING CARDS • CARD GAMES • REMERAS • MUÑECOS • POSTERS • SUSCRIPCIONES.

Y TODO LO QUE HASTA AHORA NO CONSEGUÍAS EN CORDOBA, CON UNA SALA DE JUEGOS Y REUNIONES.

ACERCATE YA A 9 DE JULIO 150, LOCAL 14, GALERÍA PASEO DEL SOL

ATLAS

Nombre Real: Erik Josten

Creadores: Stan Lee y Don Heck

Primera Aparición: Avengers nº21 (1965) como Power Man; Spectacular Spider-Man nº49 (1980) como Smuggler; Iron Man Annual 7 (1984) como Goliath e Incredible Hulk nº449 (1996) como Atlas.

HISTORIA: De segunda. Así se puede definir la historia, la personalidad y el destino de Erik Josten, siempre al filo de la gloria total, pero siempre relegado al fracaso. La carrera del actual superhéroe (?) comienza como un mercenario electo por el exigente Barón Zemo (archienemigo del Capitán América y asesino de Bucky). Tras la derrota final del jerarca nazi a manos del Capi y los Vengadores, Josten permaneció escondido en la jungla durante semanas, para luego retomar a la fortaleza de Zemo, donde encontró una máquina de rayos iónicos (con la que el Barón había creado a Wonder Man) y a la diosa asgardiana conocida como Enchantress. Ella utiliza la máquina en Josten, quien se transforma en Power Man y juntos atacan a la segunda formación de los Vengadores. Power Man derrota en un mano a mano al Capitán América y pone a los Avengers al borde de la muerte, pero es abandonado por su aliada y amante, lo cual lo lleva a entregarse.

Esta es la primera de una larga serie de derrotas similares, en las cuales Josten se ponía al servicio de villanos más inteligentes, cuyos planes fracasaban, sin que él fuera totalmente vencido. Es el caso de sus alianzas con Swordsman y Black Widow, con Red Skull y el Mandarín. Finalmente, Josten se une -bajo la convocatoria del Grim Reaper, hermano de Wonder Man- a la Lethal Legion, con el fin específico de destruir a los Vengadores. Por supuesto, dan pena. Pero esta vez, Power Man es capturado. Tiempo después, nos enteramos de las causas.

Tras años de usar los poderes conferidos por la máquina del Barón Zemo, la energía iónica comienza a desvanecerse. En este punto, Luke Cage aparece en escena y combate con Josten por el derecho sobre el nombre Power Man, y el morocho gana en forma inapelable. Descorazonado por la derrota, el malhechor abandona el traje y se va a trabajar en los muelles, donde reactiva viejos contactos en el contrabando. Ahí es apalabrado por el Conde Nefaria (viejo enemigo de los X-Men y asesino de Thunderbird), quien le ofrece un tratamiento que le haría recuperar sus poderes. Nefaria aplica el proceso en cuestión a Josten (y a dos de sus ex-aliados de la Legión Letal, Whirlwind y Living Laser), lo cual no sólo restaura sus poderes originales, sino que los amplifica. Más confiados que nunca, el trío se abalanza sobre los Avengers pero -en medio del combate- los poderes combinados de los tres villanos son tranferidos al propio Nefaria.

Esta vez sí, con su superfuerza en su punto más bajo, Josten abandona el nombre Power Man y, con los contactos adquiridos en los muelles, se vuelve el Smuggler (Contrabandista). Vapuleado por Spider-Man, Smuggler se entrevista con el Doctor Malus, quien reconstruye el proceso de Zemo, lo amplifica y a la vez lo combina con una muestra del suero del crecimiento de Hank Pym, el Giant Man de los Vengadores. Aplicado en Josten, el experimento funciona y lo transforma en el poderosísimo Goliath, con más fuerza que antes, invulnerabilidad al fuego, al hielo, la capacidad de crecer, de soportar el vacío y su destreza y velocidad aumentadas a niveles inhumanos, y virtual inmortalidad, sin envejecer ni necesitar sustento alguno.

Con una clara superioridad física sobre sus adversarios (Iron Man, Wonder Man, los West Coast Avengers, etc.), Goliath es derrotado en reiteradas oportunidades por su propia ineptitud. En el pico más alto de su desventurada carrera criminal, se une a los Masters of Evil para tomar la mansión de los Vengadores y -en patota con the Wrecking Crew, Mr.Hyde, Tiger Shark, Titania y Absorbing Man- asesinan a golpes a Hercules. Su brutal pelea con Thor, sin embargo, no impide la derrota de los Masters of Evil y Josten termina preso en la cárcel de ultra-seguridad conocida como Vault.

Años más tarde, el Barón Zemo II traza un magnífico plan de dominio mundial, capitalizando la inseguridad del pueblo de New York tras el vacío dejado por la trágica desaparición de los Avengers y los Fantastic Four en combate con Onslaught: Aparecen los heroicos Thunderbolts, los nuevos paladines de la ciudad, quienes en realidad son los Masters of Evil, con Goliath oculto bajo la identidad de Atlas. Josten se replantea sus miedos y derrotas ante el cariño y el reconocimiento popular y, por primera vez, duda de su rol como supervillano. Habrá que ver qué tiene que decir al respecto el totalmente perverso Barón Zemo y los propios Vengadores, una vez que regresen y descubran la máscarada. **(Dr.Sax)**

EXTRA-DATA

Como suele suceder en el Universo Marvel, cuando un villano cobra protagonismo, es desnaturalizado forzosamente, para asumir el rol de Héroe, modelo, modesto y ejemplo de los niños. En el caso de Atlas y algunos de los Thunderbolts menos psicóticos, el cambio ya está en camino.

LOS RESCATADORES

SUPERHEROES ARGENTINOS

por Hernán Ostuni y Fernando García

El género de superhéroes no fue explotado con éxito en Argentina hasta la década del '90, momento en que parece arraigarse para quedarse definitivamente. No obstante, la historia de los superhéroes en nuestro país se remonta prácticamente a los inicios mismos de este género, más precisamente a 1939, apenas dos meses después del debut de Batman en los EEUU. Es realmente increíbe la cantidad de superhéroes menores que hemos encontrado, pero sólo haremos mención de los más importantes y/o los más curiosos. En esta primera parte de nuestro supervuelo (que continúa en los próximos números de Comiqueando) veremos a la mayoría de estos héroes, mientras que la segunda parte estará dedicada a quien se considera el más grande exponente de este movimiento en Argentina: Sónoman, el hombre sonido.

PRIMEROS PASOS

Para evitar cualquier tipo de polémicas -y suponiendo que la super-fuerza de Patoruzú pueda ser considerada como una característica propia de los superhéroes- remitimos al lector al nº19 de Comiqueando, donde se cuenta la historia del cacique patagónico, que comenzó en 1928 en las páginas del diario Crítica.

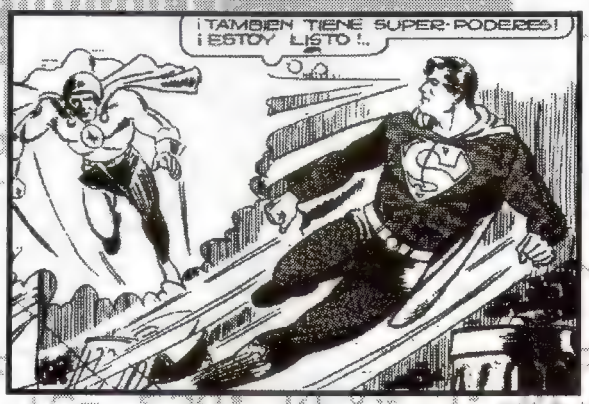
Pero vamos a 1939, cuando en el nº359 de la revista El Gorrión hacía su debut El Vengador (luego llamado el Vengador Alado), primer superhéroe argentino. En su primera historia, el enigmático Vengador se enfrentaba a una banda de delincuentes que conspiraba contra la nación del héroe. En esta aventura, el encapuchado se vale de un doble (Tom, el equilibrista) para las acciones de riesgo, pero este fallece en combate y esto fuerza al Vengador a asumir en pleno su deber como héroe.

El Vengador era el típico justiciero sin poderes, vestido con un atuendo similar al de Batman: capa roja, remera roja con una gran V en el pecho, capucha roja con orejas con otra V y botas verdes. La gran diferencia con Batman es una cartuchera en la que el Vengador guarda un arma que no duda en usar para matar a sus enemigos. También porta un látigo cuyo extremo termina en V, con el cual marca a los malhechores.

Para 1940, en el nº403 de la misma revista, aparece su compañero de aventuras, un joven entrenado que se oculta bajo el nombre de El Gorrión y basado gráficamente en Robin.

Cabe destacar que Alberto Breccia, quien fuera dibujante de El Vengador a partir del nº399 (Febrero de 1940), negó sistemáticamente que el aspecto del héroe hubiese sido tomado del de Batman. Breccia sucedió al frente de la tira al primer dibujante, Rosarivo, y en 1946 la dejó en manos de Novelle, que a su vez sería reemplazado por Romero en 1953. Fuera de las distintas reediciones posteriores, el Vengador dejó de aparecer en 1954 en las páginas de un suplemento de la revista Puño Fuerte.

También en los '50, la revista Supertorieta publicó Lars, el Supermarciano. Si bien este personaje es norteamericano (Lars of Mars, de 1951) aquí aparecía firmado por Carlos Clemen. Un verdadero misterio comiquero.



SESENTEROS Y SETENTEROS

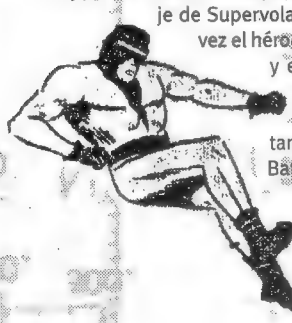
Durante la década de '60, aparecieron diversos superhéroes, muchos de los cuales ya han sido objeto de notas en Comiqueando: Birdman y Futureman, de H.G.Oesterheld y Zoppi (ver nº14); o SuperHijitus, de García Ferré (ver nº4). También a este período corresponde Sónoman, a quien nos dedicaremos en el próximo número.

Y completamos los '60 con Supervolador, originalmente apenas un nombre con el que se publicaban historietas truchas de Superman dibujadas en el país. Con el tiempo, el personaje recibió un antifaz y una V al lado de la S del escudo. Dentro de esta revista aparecieron también las aventuras de El Espectro, una versión trucha de The Phantom. En ambos casos, la firma de un primerizo Horacio Altuna adornaba esas olvidables páginas.

Tiempo más tarde, dentro de esa misma línea, aparece la revista Vos, donde se contaban las aventuras de los B-Men (!) y

de un grupejo de superhéroes donde se destacaban El Puma y Snowman.

En 1973, los hermanos Jorge y Mario Morhain retoman al personaje de Supervolador en una revista homónima. Esta vez el héroe adopta la identidad de Clyde Stern y es acompañado por su novia, Mara Mayer.



Otros personajes curiosos son Ratamán (originalmente una parodia de Batman), firmado por Félix Saborido; o Marquimán (1978), una creación de Sergio Kern, nacido de un huevo de surubí acunado por la luna, que debutó en el nº2 de la revista rosarina Tinta.

© Sergio Kern

LOS SUPER NOVENTAS

Para principios de los 90, el movimiento underground surgido en la década anterior estaba prácticamente agotado. En uno de los últimos bastiones, el fanzine Arkham, apareció en Marzo de 1990 el Cazador. Poco después, las aventuras de Robert Howard (tal el verdadero nombre de este oscuro justiciero) continuaron en una miniserie de tres números publicada por Reo y Comic Magazine, siempre a cargo de su creador, Lucas. Sin embargo, recién en 1992 y gracias al impulso de Ediciones de la Urraca, un Cazador totalmente reformulado -al que se sumaban los aportes de Claudio Ramírez, Ariel Olivetti y Mauro Cascioli- vuelve al ruedo y obtiene una popularidad y un éxito pocas veces alcanzados por un personaje argentino.

También a principios de los '90, Sanyú apuesta a crear una línea de comics de superhéroes. En su revista Tres Historias se destacan las apariciones de Shamana (Sanyú), Sombramutante (Lucas) y Voltacto (Sol Rac) y posteriormente un comic-book a cargo de Edu Molina, el fantástico Animal Urbano, que acaba de reaparecer.

Finalmente, los dos superhéroes argentinos más recientes nacieron en las páginas de Comiqueando. Nos referimos más precisamente a Megaman, de Fernando Calvi (luego protagonista de un efímero comic-book en Ediciones de la Urraca) y al Caballero Rojo, nacido de la fértil imaginación de Toni Torres -a quien lo une una particular amistad con el personaje de carne y hueso- y un byrnesco Mariano Navarro. La apasionante historia de este joven justiciero, su padre, su abuelo y todos los Caballeros Rojos que existieron desde los tiempos de las Cruzadas, comienza a revelarse este mes en un nuevo comic-book.

© Edu Molina

© Lucas

CYBERSIX, LA POLEMICA CONTINUA

A tono con la polémica instaurada en el correo de Comiqueando acerca de si puede considerarse argentina o no a Cybersix, los Descatadores también disentimos. Por un lado, Fernando sostiene -como tantos otros- que una obra creada por argentinos es -por definición- argentina.

Hernán, en cambio, intenta refutar la nacionalidad argentina de Cyber con estos argumentos:

1) En 1962, el italiano Hugo Pratt crea para la revista argentina Misterix la tira Wheeling. Sin embargo, a nadie se le ocurre pensar que se trata de una historieta italiana.

2) En 1945, el norteamericano Burne Hogarth crea a Drago (personaje del que pronto hablaremos), un típico gaucho "a la yanki" cuyas aventuras transcurren en la Argentina y en las que abundan pavas, mates, asados, boleadoras y facones. Sin embargo, a nadie se le ocurre pensar que Drago es historieta argentina.

3) En 1934, Milton Caniff crea a Terry and the Pirates. La historieta transcurre en los mares de China y nadie es tan ridículo como para afirmar que se trata de una historieta china. En ese caso, Drago sería historieta argentina y Wheeling (que transcurre en el EEUU colonial) sería norteamericana.

Además, Hernán afirma:

"Cybersix representa el potencial creativo que aún sigue habiendo en Argentina, así como Cazador representa lo que se puede lograr cuando una editorial local apuesta fuerte a un producto local".

Polémicas aparte, terminamos por el momento y prometemos volver con la historia de "El Hombre Sonido". Hasta la próxima.

Dibujos Animados

Taller de Animación Clásica

TUS PERSONAJES
PUEDEN COBRAR VIDA...

NOSOTROS TE MOSTRAMOS
COMO HACERLO.

CLUB CARTUN©

Dibujantes Agrupados para
Aprender a Hacer Cartúns

CARUTOONS® PRODUCCIONES ☎ 584-2227

HERENCIA COMICS

- COMICS NACIONALES -
- COMICS ESPAÑOLES -
- REMERAS -
- MUÑECOS -
- MAQUETAS -
- CARDS -

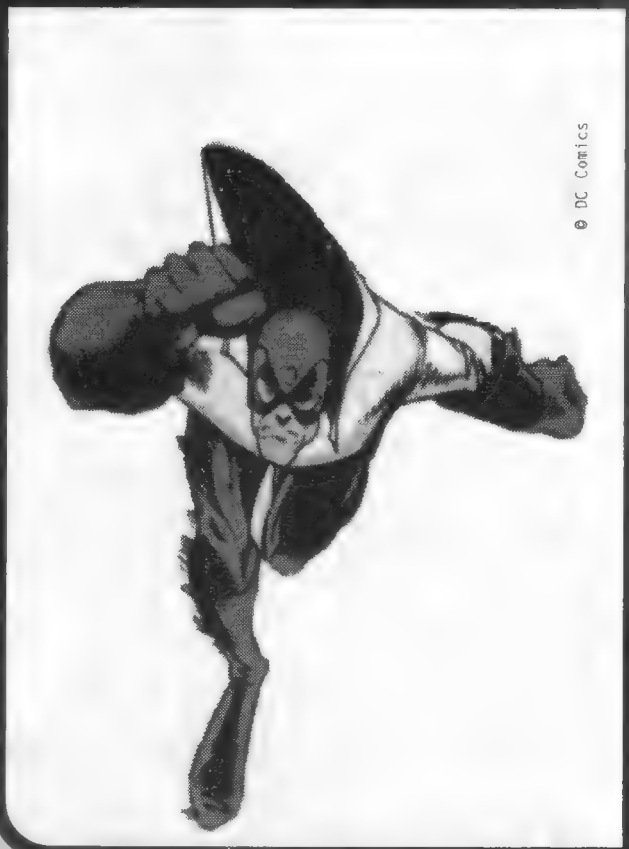
- MINIATURAS PARA ROL -
- JUEGOS DE ROL -
- JUEGOS DE CARTAS -
- WARGAMES -
- SALA DE JUEGO -
- Y MUCHO MAS -

JOSE HERNANDEZ 2917. VILLA BALLESTER.
A METROS DE LA BARRERA. TEL= 738 - 2191

MAX MERCURY

Nombre Real: No Revelado.
Primera Aparición: Flash nº76 (Mayo 1993).

Creadores: Mark Waid y Greg Larocque.



HISTORIA: En 1838, el ejército norteamericano lleva a cabo la gran matanza que acaba con la tribu aborigen de los Blackfoot (Pies Negros). El joven mensajero del Fuerte quedó destrozado al enterarse la noticia y corrió a ayudar a los indios, pero llegó muy tarde. El shaman de la tribu le alertó al mensajero de una emboscada contra los cazadores sobrevivientes, a quienes había que avisarles muy rápido. Con sus últimas fuerzas, el brujo le pintó un rayo en el pecho al joven y realizó un ritual invocando a los dioses de las tormentas y los vientos. El mensajero sabía que no llegaría a tiempo corriendo, pero poco a poco descubrió que la magia servía, y su velocidad aumentaba. Mezclándose con el viento, hizo justicia desarmando al ejército asesino pero evitando que los indios los dañasen. Así, encontró su misión y evitó muchas masacres, convirtiéndose en una leyenda del Oeste, Ahwehota, el que corre más allá del viento, o como lo llamaban los blancos, Windrunner. Luego de años de pacificar el Oeste, una noche, Ahwehota sintió el llamado de los relámpagos y comenzó a correr y a correr, hasta pasar a la misma luz, hasta meterse dentro de una fuerza que lo reformó, que lo tentó a unírsele, pero dudó, tuvo miedo, y se fue quedando.

A la velocidad a la que caía, pasó la barrera del tiempo y apareció en junio de 1941. Windrunner decidió atrapar nuevamente la Fuerza que lo llevara a ese encuentro maravilloso, y así fue saltando en el tiempo un par de veces, siempre tomando el rol de un defensor del bien, bajo una máscara, ya sea como Blue Streak, Quicksilver, Lightning o Max Mercury. Cuando reapareció en 1948, se enamoró de una mujer casada llamada Laura Clairborne. Tras hacer el amor, Max entendió que ella tenía que quedarse con su marido y saltó hasta 1957.

Durante los sesenta, junto a su alumno Johnny Quick, Max enfrentó a Savitar, otro velocista cuyo principal objetivo es volver a la Fuerza de la Velocidad, pero totalmente sacado. Para vencerlo, Max lo propulsó a través de la corriente temporal, y empezó a contactarse con otros velocistas, esperando el regreso del demente Savitar.

Cuando se produce la misteriosa reaparición de Barry Allen, Johnny Quick y Jay Garrick van en busca de este Maestro Yoda de la Speed Force, quien había dejado la carrera de superhéroe para vender cospeles de subte. Pero ante la gravedad del asunto, agarra su traje y ayuda a sus alumnos y a Wally a frenar al Professor Zoom. De ahí en más, se convierte en una especie de mentor de Wally, ayudándolo con sus teorías zen sobre la fuerza de la velocidad.

Pronto reaparecería Savitar, y Max sería capturado y torturado. Aunque termina en un hospital, en cuanto recobra su velocidad, Mercury se recupera y ayuda a Flash (con su sabiduría) a vencer a Savitar. Luego, decide mudarse con Impulse a Manchester, Alabama y convertirse en el tutor del despelotado borrego, adoptando la personalidad secreta del historiador especializado en culturas aborígenes, Max Crandall (tal vez su verdadero nombre). El lugar elegido fue la ciudad en donde viviera su amor, Laura, para estar cerca de su hija, Helen. Si bien en un principio parecía que había un romance entre ellos, al poco tiempo la salvó de un ex-marido abusivo y le reveló su paternidad.

Cuando pareció que Impulse se quedaría a vivir en el futuro con su madre, Max se mudó con Helen, para tratar de llenar todos esos años en que no estuvieron juntos (aunque tienen casi la misma edad).

Dentro de los velocistas, Max Mercury posee una supervelocidad fuera de lo común, que le permite conectarse con la speed-force y dar saltos en el tiempo. Además, es un experto creando huracanes y remolinos, y es uno de los pocos que puede atravesar objetos sólidos, vibrando. Pero su poder más importante es su inteligencia y los conocimientos adquiridos sobre la Velocidad a lo largo de muchos años de carrera y meditación sobre sus poderes. (Diego Accorsi)

EXTRA-DATA

Cuando creó a Max Mercury, Waid le endilgó el ser todos los supervelocistas de la continuidad del Universo DC (ya sea de esa editorial, o de otras que comprara la DC años después), principalmente los de los '40, como Silver Streak (1941, de Your Own Comics) y Quicksilver (con el mismo traje que ahora), cuya primera aparición en la National Comics nº5 (editorial Quality, 1941), fue obra de Reed Crandall, ahora apellido de Max Mercury, para homenajear a su verdadero creador.

CABILDO 2136 GALERIA RECAMIER
LOCAL 148 - PLANTA ALTA

EL SURTIDO MAS COMPLETO EN
LIBROS • REVISTAS
NACIONALES E IMPORTADAS
REMERAS • POSTERS
CARDGAMES · TRADING CARD · MUÑECOS · ETC

Galería "Paseo de la Ciudad" Loc. 20
9 DE JULIO 1565 - Lanús Este

SANTOS LARGOMETRAJES, BATMAN

La historia de Batman en la pantalla grande comienza apenas cuatro años después de su aparición en Detective Comics nº27, allá por 1943, en un serial titulado simplemente "Batman" y producido por Columbia Pictures. Seis años después se realiza un nuevo serial de 15 episodios, esta vez titulado The Incomparable Batman & Robin.

Sin embargo, Batman llega a protagonizar su propio largometraje recién en 1966, en medio de una feroz bati-manía que abarca una serie de TV con actores y la primera de una larga serie de incursiones por el dibujo animado.

Esta es una reseña de los cinco largometrajes del Detective Nocturno estrenados hasta la fecha en Argentina; cinco historias donde se mezclan los presupuestos multimillonarios con efectos especiales dignos de Trentuno, los éxitos arrolladores con fracasos catastróficos, los actores de primera línea con actores de cartón prensado y las tramas profundas y elaboradas con tristes excusas para vender muñequitos.

Pasen y vean, que empieza la bati-funcION.

Todas las imagenes son © Warner Bros.

LA BATI-JODA/ BATMAN, the Movie (1966) por Andrés Accorsi

Qué loco, no? Nunca en la vida se hizo una versión de Batman más lejana del Batman que a uno le gusta leer y sin embargo... es algo hipnótico. Tal vez porque uno la veía -y se cebaba en serio- de chiquito, o porque cuando la vemos de grandes entendemos los chistes sutiles que antes se nos pasaban, o porque ahora tenemos el criterio que hace falta para deducir que tal actor es mejor que tal otro... No sè, no le encuentro explicación.

Lo cierto es que esta peli de Batman (y, por ende, la serie televisiva que la inspiró) me sigue pareciendo un hallazgo. Seguramente Tim Burton -y hasta me atrevería a decir Joel Schumacher- son mejores directores que Leslie Martinson, seguramente el guión de Batman Returns le pasa el trapo a esta conspiración de villanos para reducir a polvo a los diplomáticos de la ONU y seguramente, si me pusiera a charlar de comics con Guber y Peters me copiaría más que debatiendo con William Dozier, el productor que armó este furor sesentesco.

Sin embargo, prefiero mil veces al Riddler de Frank Gorshin antes que al de Jim Carrey, al Penguin de Burgess Meredith antes que al de Danny de Vito y al bati-repelente de tiburones antes que a los bati-trajes con brillos metálicos y pezones. Pero, además, Adam "Panza" West y Burd Ward hacían lo suyo muy bien. Hay que esforzarse para pensar que no son un par de imbéciles, sino dos buenos actores interpretando a un par de imbéciles, y eso es todo. Ahí me empieza a cerrar hasta la pavísima escena en la que Batman se niega a tirar una bomba al río para no dañar a unos patitos. Y para hacerla completa, César Romero se manda un Joker un tanto light pero archi-gracioso y -en su única interpretación del personaje- Lee Meriwether seduce y apasiona bajo el disfraz de Catwoman a un nivel sólo comparable con la performance de Michelle Pfeiffer en Batman Returns.

En suma, esta es una película divertidísima que lleva a su punto máximo la elaboración de un Batman que, aunque parezca mentira, era el Batman definitivo de hace 30 años y que ahora -acostumbrados al enmascarado sombrío, antisocial y pesutti- nos parece más alienígena que J'onn J'onzz. Las películas de Batman dirigidas por Schumacher parecen tender hacia el revival de aquellos años gloriosos. Pero es preferible dejarlos en paz y recordarlos por lo grossos que fueron y no porque cualquier balincito disfrazado de Robin aparece gritando "Santas piedras resbalosas, Batman!".

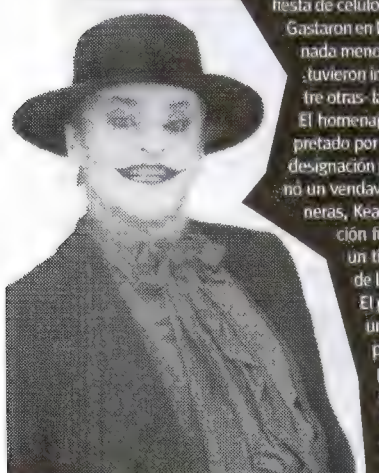
LA BATI-VUELTA/BATMAN The Movie (1989)

por Federico Gatti

20 años no es nada, cantaba el Zorzal.

Pero fueron mucho para los fanáticos del murciélago que esperaron aún más que eso para verlo nuevamente en la pantalla grande.

Corría 1989 -exactamente 50 años desde el debut de Batman en la Detective Comics n.27- y la Warner preparó una verdadera fiesta de celuloide en honor del enmascarado.



Gastaron en la torta de cumpleaños nada más y nada menos que 80 millones de dólares y estuvieron invitadas a la conmemoración -entre otras- las siguientes celebridades:

El homenajeado: el rol de Batman fue interpretado por el polifacético Michael Keaton. Su designación para el papel principal desencadenó un vendaval de controversias. De todas maneras, Keaton supo demostrar que la selección fue correcta. Batman no debía ser un típico musculoso como la mayoría de la gente esperaba.

El payaso: Jack Nicholson representó un Joker memorable. Borró de un plumazo cualquier vestigio de respeto por César Romero, con una imperiosa exhibición de sus dotes histriónicas. Fue -sin lugar a dudas- el mayor atractivo que ofreció el film.

El regalo: Kim Basinger estuvo a cargo del toque romántico-estético. En principio, el papel de Vicky Vale iba a ser para Sean Young, sin embargo una fractura -practicando una escena que finalmente fue excluida de la película- obligó su reemplazo con el rodaje ya comenzado.

El animador: la dirección recayó en las manos de Tim Burton, quien no hizo otra cosa que reafirmar que es uno de los directores más talentosos del momento.

El mozo: con su hidalguía y sobriedad, el británico Michael Gough encajó perfecto con las características de Alfred.

Es indispensable destacar también la espléndida actuación de Jack Palance interpretando a Carl Grissom -un mafioso jefe del Joker cuando todavía era Jack Napier- y las apariciones de Robert Whul (Alexander Knox), Pat Hingle (Jim Gordon) y la hermosa Jerry Hall (Alicia).

La película -si bien, a mi humilde parecer, no es la mejor- tuvo unos cuantos puntos fuertes. Además de las ya mencionadas actuación de Nicholson y dirección de Burton, contó con un guión bastante aceptable (a cargo de Sam Hamm), una puesta soberbia y, fundamentalmente, terminó con la imagen caricaturesca de Batman que había creado la serie de Adam West. Los personajes se tomaron más oscuros -el Joker antes causaba risa y no miedo, Batman era un payaso gordito- y Gotham City apareció, tanto arquitectónica como socialmente, como una ciudad extremadamente más sombría (la Gotham de la serie era menos peligrosa que la delantera de Atlanta). Vale añadir, por otra parte, que el film reinició la moda de los superhéroes: no tardaron en invadirnos más películas de Batman, series animadas del mismo murciélago y de Superman, Spiderman, Fantastic Four, X-Men y Iron Man, las series de TV de Flash, Lois & Clark y Justice League y la nueva película de Superman (que curiosamente dirigirá Burton y mostrará a Keaton reinterpretando a Batman para la escena del funeral), entre otros proyectos.

Era de esperar -como en toda película de superhéroes- que traicionara en algún aspecto la historia del comic. Esto se ve reflejado primordialmente en el hecho de que sea el Joker el asesino los padres de Bruce Wayne. De todas formas, el giro no está mal a efectos de justificar el odio de Batman. Una deslealtad no tan obvia pero más luctuosa, es la de haber prescindido del glorioso origen creado para el villano por Alan Moore en The Killing Joke.

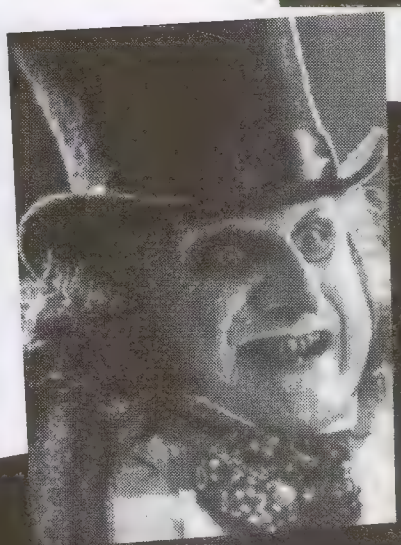
Por último, de más está decir que la fiesta fue un éxito, y asistimos -además- millones de espectadores que salimos gozosos de los cines. Jack is dead, my friend, you can call me... The Joker.

LA BATI-CHAPA/BATMAN RETURNS (1992)

por Lisandro Berenguer Grassi

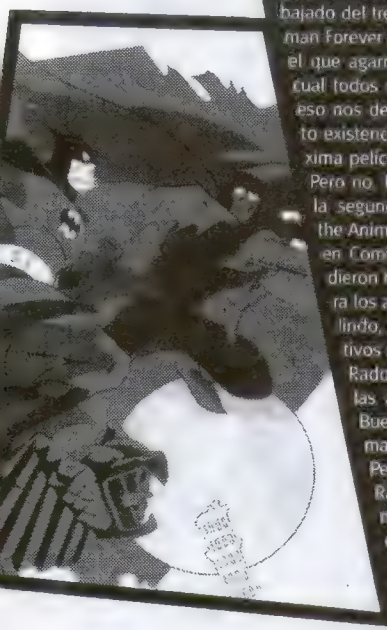
Qué kilombo se armó en la redacción de Comiqueando cuando tuvimos que repartirnos las películas de Batman! Y Batman Returns fue una de las más peleadas. ¿Cómo no iba a serlo, si es la mejor de la serie de films basados en el hombre murciélago?Repasemos: La Warner venía de un hit inesperado como había resultado la primer Batman, con la que había recaudado casi 300 millones de dólares. Tim Burton había sido festejado por la crítica por su recreación de Gotham. Y si algunos puristas no estaban muy de acuerdo con el tratamiento que había dado a la relación Joker-Dark Knight, mucho no importaba, porque igualmente era maravilloso ver cómo la gilada se apiñaba en el cine para ver a "nuestro" Batman, el de los comiqueros, no ese gordo acarolado de Adam West.Por esto, la productora le dio carta blanca al director para que hiciera lo que se le cantara. Así fue: Burton sorprendió nuevamente a todos mostrando una Ciudad Gótica más podrida y tenebrosa que antes, si cabía. Está bien, repitió a Michael Keaton como el detectivo nocturno (en esa época, lejos de Val Kilmer, todavía pensábamos que "Beetlejuice" Keaton no era muy buena elección), pero se mandó dos malos impresionantes: un irreconocible Danny de Vito como el Pingüino y una (baba, baba) ESPECTACULAR Michelle Pfeiffer como Catwoman. Sumemos a estos algunos otros nombres grossos que no aparecen en cámara (Stan "Entrevista con el Vampiro" Winston en los efectos y el maquillaje, Danny "Cuentos de la Cripta" Elfman componiendo una banda sonora del carajo y el mismísimo Bob "Papá" Kane de consultor) y teníamos un cóctel explosivo.Sin embargo, la película era MUY Burton. Al gran público no le gustó tanto como la primera. Otra vez Batman era opacado por los villanos, que esta vez además eran dos. La gente no entendía por qué la película no se llamó "Penguin & Catwoman". Nadie se salva en Batman Returns. Ni siquiera la relación entre el detective nocturno y Gatúbela, uno de los mejores puntos del film, fiel al comic y a las idas y venidas que siempre han tenido el tipo que se disfraza de quiróptero y la mina que se viste de gata. El gran error del director -o el guionista, o los productores- fue saturar al público. ¿Por qué dos malos en lugar de uno? Si además tenemos que narrar el origen de cada uno de ellos, para cuando se encuentran con Batman pasó media película.

Además al final reventamos a todos, con lo que la gente se va del cine pensando que no pueden pasar TANTAS cosas en una misma cinta.Con respecto al comic en sí, la peli no se manda el gran moco de la primera (vean comentario respectivo), aunque presenta al Pingüino en una luz más de peón que de cerebro criminal. Respeta, repito, la extraña relación entre Batman y Catwoman, lo que suma puntos. Pero lo fundamental acá, y de esto nos dimos cuenta cuando vimos la versión afeminada de Batman hecha por Joel "Bufarrón" Schumacher, es el respeto que por el se tiene por el "clima" del personaje. Batman no sale de día, Gotham es gris y sombría, y en el aire queda flotando siempre la sensación de que, a pesar de la lucha, no hay salvación. O que el precio es demasiado alto. Eso es lo que a mí, particularmente, me atrae de Batman y sus historias. Y creo que muchos coincidirán conmigo en esto.



por el Doctor Sax

LA BATI-JOYA/MASK OF THE PHANTASM (1994)



Era el momento en que Tim Burton se había bajado del tren de lo que luego se conocería como Batman Forever y los comiqueros nos enterábamos de que el que agarraba la posta era Joel Schumacher, con lo cual todos nos veíamos venir lo que luego vino. Por eso nos dedicábamos al alcohol y al cuestionamiento existencial y esperábamos estar vivos para la próxima película decente de Barman.

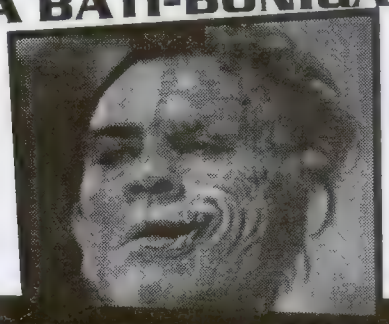
Pero no. Por aquellos tiempos la Warner terminaba la segunda temporada de la maravillosa Batman the Animated Series (de la que pronto hablaremos en Comiqueando) y todo iba tan bien, que decidieron hacer un largometraje para video (OVA, para los amigos), muy lindo todo. Pero todo iba tan lindo, que tras casi un año de laburo, los ejecutivos de la Warner lo llaman al co-productor Eric Radomski a Corea (donde estaba supervisando las animaciones) y le dicen: "¿Viste el OVA? Bueno, hacé como que estás haciendo Batman III, porque la vamos a estrenar en cine". Pero Bruce Timm (coproductor y codirector), Radomski y el resto no arrugaron, básicamente porque Mask... estaba pensada de entrada como una película de posta y -aunque toda la serie es un montón de mini-películas- esta era la oportunidad de hacer una peli en serio (con el genéticamente perfecto Batman de Paul Dini y Bruce Timm) y sin el departamento de censura de Warner (B.S.&P.) rompiendo los kinotos.

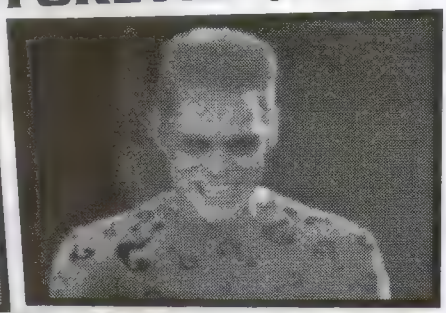
Todo el escenario estaba armado para el goce perpetuo, pero... tal vez por el cambio de formato, o por tener cuatro directores, o por el agotamiento del equipo de guionistas (que se nota incluso en la segunda temporada de la serie y que llevó a una buena tirada de bolas general por parte de Timm), o quien sabe por qué, los resultados fueron que la película fracasó comercialmente en los [illegible] y por el lado artístico [illegible] esa síntesis que exhiben capítulos de la serie como Heart of Ice, Feat of Clay o Two-Face. Pero, sin ser perfecta, la película es una masa: El Fantasma vuelve a Gotham a vengarse de una pandilla de gangsters, que solía incluir en sus filas a (oops!) el Joker. Y que el Fantasma sea el ex-gran (GRAN!) amor de Bruce Wayne, no ayuda a Batman ni un poquito (No, no es el Batman de Schumacher. En realidad, el Fantasma es una mina).

Con las fantásticas voces de Mark "Luke Skywalker/ The Trickster" Hammil (glorioso Joker) y Kevin Conroy (lujosísimo Batman), levantando guiones como Batman: Año Dos y reinventando los mitos del personaje, el film mantiene, a grandes rasgos, el nivel de calidad de la serie. Y si pensamos que fue hecha con mucho más dinero que los capítulos, pero en un cuarto del tiempo y con mucha menos plata de la que demandó Aladdin, descubrimos una muy buena historia de misterio y brutales asesinatos, muy emparentada con la novela negra americana. Muuucha chapa, maestro.

LA BATI-BOÑIGA / BATMAN FOREVER (1995)

por el Doktor Müle





En Julio de 1995 se estrena la tercera película de Batman contando desde el relanzamiento "adulto" en manos de Tim Burton. Pero esta vez algo les salió mal. Algo falta: Tim Burton. Cansado del Hombre Murciélago (y seguramente los rompebolas de la Warner), el pervertido director se abre del proyecto. Y se nota. Decididos a captar a los niños de todo el mundo, a vender más muñequitos y a fomentar el estúpido mito de que Batman y Robin son balas, los ejecutivos de los estudios Warner no tuvieron mejor idea que poner el film en manos de un tremendo gay, el director Joel Schumacher.

No me molestan los homosexuales en sí. Me molestan cuando se meten donde no deben. ¿Qué necesidad de hacer una película tan bala tenía este afeminado director? Un Día de Furia, por ejemplo, es un film de Schumacher muy bueno, que no deja ver por ningún lado sus tendencias sexuales. ¿Por qué mierda viene a llenar de toques gays justo una película de Batman, en la que encima aparece Robin?

La película en sí es una cagada por varios motivos, más allá de la estética homosexual. Algunos puntos destacables: 1) Se caga en la continuidad del Batman de Burton, poniendo a Tommy Lee Jones en el papel del ex-fiscal de distrito Harvey "Dos Caras" Dent, en lugar del morocho Billy "Lando Carlissian" Dee Williams. 2) Siguiendo con este personaje, nunca en mi vida vi un Two-Face más simple y unifacético, siempre igual, siempre estúpido, rebajándose a esbirro del Riddler, perdiendo su personalidad, como un boludo violento que trata de resaltar su dualidad, solamente a través de su ridículo vestuario, su escenografía y sus minitas (innecesarias, por cierto, aunque estén bárbaras). 3) ¿Por qué meter a Dos Caras como culpable de la muerte de los viejos de Robin? Okey, en los comics ya se viene dando una especie de odio entre el ex-fiscal y el Joven Maravilla, pero ya se equivocaron en Batman (!), endilgándole al Joker la muerte de los Wayne, ¿para qué repetir el error? Si toda la motivación del héroe es vengar a los padres, eliminado el culpable, ¿qué sentido tiene que siga en su lucha? 3) Qué manera boluda de perder a un personaje! Qué innecesaria es la muerte de Two-Face en esa película! Era mucho más piola mantenerlo vivo, ya que bien usado es un personajón. No llega a desarrollar nada, ni siquiera tiene una buena pelea con los encapotados! 4) En su afán de vender más muñequitos y promocionar la aparición de más estrellas rutilantes, la película pierde argumento para convertirse en una especie de desfile de modas, en el que cada personaje aparece, muestra su traje, sus poderes/ personalidad/ truquito, dice dos líneas y se va. Robin, Chase Meridian, el Acertijo y Dos Caras, TODOS en la misma película! ¿Por qué? Con sólo dos de esos cuatro personajes (un bueno y un malo), junto a Batman, se logra una aventura muy buena, con un guión muchísimo más interesante! 5) El abuso de bati-trucos y la búsqueda de la emoción mediante acciones imposibles de último momento, acercan demasiado a este Batman al de Adam West, donde parodiaban el uso de los bati-aparatitos. Hasta el Batimóvil (cuyo diseño es muy bueno), termina resultando una boludez, cuando logra subir por una pared en 90º. 6) Para dar más funciones y hacerla menos dark, cortaron las escenas iniciales, en las que Harvey Dent se escapa del Asilo Arkham. Y hay más.

Pero pasemos a los puntos a favor. 1) Val Kilmer me convenció para Batman (y para Bruce Wayne) más que Keaton, lo cual no es difícil. 2) Robin no está tan bala como podría haber estado. Su personalidad de pibe retobado no me disgustó. 3) El Riddler me convenció (sacando lo bala del maquillaje y lo sobrecargadamente maricón del vestuario). Jim Carrey logra convertirse en el principal personaje de la película, tratando de seguir los pasos de Frank Gorshin en los '60. 4) Mmmmm... eso no... Mmmmm, no, tampoco... Pero... ...qué cagada es esta película!

Seriales cuarenteros, una serie y peli sesentesca pop-a-go-go, dibujitos muy malos, la resurrección Burtoniana-Milleresca, una serie animada magnífica con movie incluída, la consagración dark-freak, la bufonada circense y ahora, a punto de arribar a nuestras pantallas, un nuevo capítulo de la leyenda del murciélago. Batman, Robin, Batichica, Alfred, Mr. Freeze, Poison Ivy, Bane y toda

LA BATI-FAMILIA UNITA

por Diego Accorsi

Si Batman Forever pintaba espectacular y nos defraudó, prepárense, porque Batman & Robin pinta mucho más espectacular, pero probablemente nos defraude muchísimo más. Lamentablemente, Joel Schumacher no dudó en iluminar al murciélago, disfrazarlo, pintarrajearlo, mostrarle el culito y los pezones, montarle las escenografías más extraordinarias, unas escenas de acción increíbles, miles de batichiches y magníficos actores en los roles de los personajes, con la clara intención de tapar la absoluta falta de un guión.

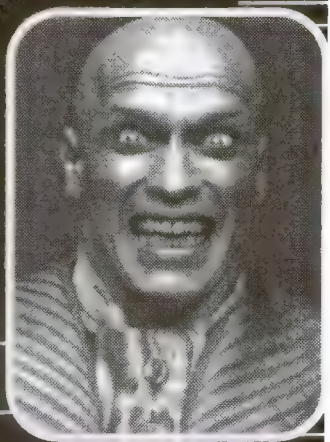
Todas las imágenes son de la peli

Esta vez, Batman está más light, más disfrazado, exhibiendo el culito, los pezones y hasta el tobul, con escenografías más extraordinarias, con escenas de acción más increíbles, más batichiches y muchos más actores en más roles de más personajes. Y por supuesto, tiene mucho menos guión.

En Batman Forever, el tema era la dualidad: Batman/Bruce, Batman/Robin, lógica/demencia, venganza/justicia, amor/ responsabilidad, amor/amistad y hasta una pésimamente aprovechado Dos Caras/Dos Caras.

Batman & Robin presenta como tema la familia. Las relaciones de la película están marcadas por la devoción, el amor y la obsesión hacia un miembro de la familia. Batman es un tipo más grande, de unos treinta y cinco años, que deja de lado su obsesión dark de justicia y venganza, para empezar a preocuparse por su familia: Robin (que por haber más diferencia de edad pasa al rol del hijo), Alfred (que cae hecho mierda, al borde de la muerte, pasa al rol del abuelo) y Batichica, la hijita nueva en el asunto, que necesita guía y aprendizaje. Traicionando nuevamente al comic, Batgirl no es hija del Comisionado Gordon (cada vez más al óleo en las bati-movies) sino la sobrina de Alfred.

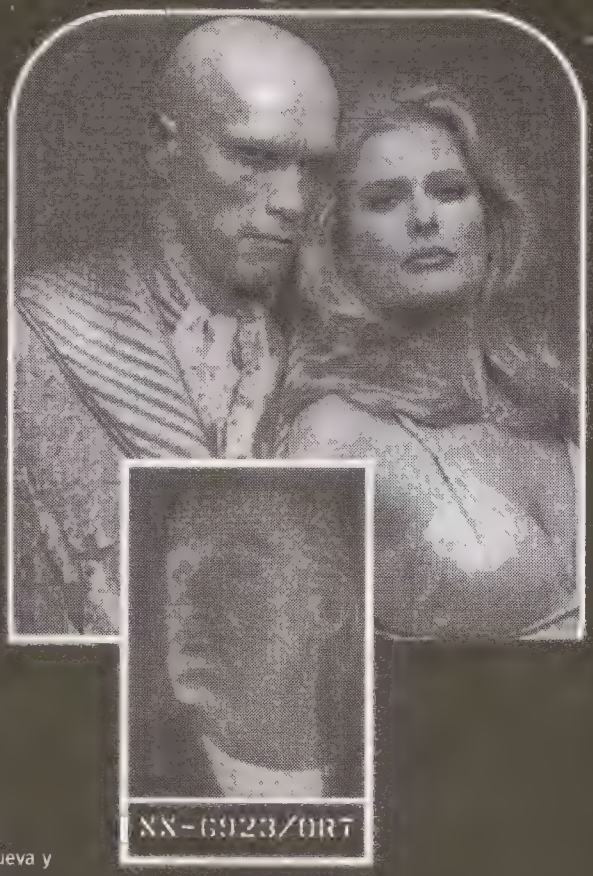
Por el lado de Mr.Freeze, como en el capitulazo de Batman la Serie Animada (Corazón de Hielo), él tiene a su mujer congelada y por ella siente una pasión obsesiva, al borde de la locura. En el caso de Poison Ivy, su amor es muchísimo más complejo. Su demente conciencia ecológica la lleva a intentar repoblar al mundo para el reino vegetal en lugar de los humanos. Ama a sus plantas y a su planeta como su única familia, y su poder sobre los hombres hará que tanto Batman, como Robin, como Bane, den su vida por ella.



ricos Y famosos

Antes de seguir analizando este nuevo intento de ganar dinero a costas de un personaje de los comics, hagamos una pasada por los nombres que se van a repartir ese dinero.

Dirigiendo la batuta, con mucho quiebre de muñeca, vuelve Joel "el más gay" Schumacher. Convencido de que Batman debe volver a sus fuentes del comic salame de los '50, el director deja de lado el look Dark Knight que empezó Burton y decora todo con colores chillones, con metales, brillitos, maquillajes, trajes pomposos y sobrecargadas escenografías rococó. "Si es comic, debe ser [illegible]", se le ocurrió a todos los [illegible] mas de los personajes para dirigir una baticomedia. Todo apunta a recaudar plata, a vender merchandising y a dejar contento a todas las audiencias que se creen que si es historieta, tiene que ser pava.



Barbara Ling repite en su cargo de diseñadora de producción, gastando fortunas para lograr sets impresionantes: La guarida de Poison, la ex-fábrica de helados donde vive Freeze, un nuevo Batimóvil magnífico, el espectacular traje de Victor Fries, una nueva baticueva y cientos de chiches para combatir el hielo. Por supuesto, cada vez se aleja más de la onda del maestro Anton Furst y su seguidor Bo Welch (Batman Returns), cambiando calidad y originalidad por impacto.

Val Kilmer -el Batman que más me gustó-, cansado de que lo toqueteen y de las balinadas del director, prefirió rescindir su contrato y dedicarse a El Santo. Así, el manto del murciélago cayó en manos de un médico de ER Emergencias, a quien Schumacher "descubrió" en Del Crepúsculo al Amanecer, el morocho George Clooney. Tras firmar contrato por tres películas por la suma de 28 millones de dólares, este Batman cambia el drama por los chistes y la oscuridad por los brillos del metal, prefiriendo los trucos escondidos en la ropa que el batícinturón.

El que cobra cada vez más chapa y se afianza en su papel, es el joven Chris "Robin" O'Donnel, esta vez sin el arito y con su propio vehículo, la Redbird, una espectacular super-moto. Robin ya no es el más chico, tiene más experiencia y confronta menos con su "bati-papi". Aunque la película lo mete en el título, Robin se parece (y hasta se hace llamar) Nightwing, el castigo de la maldad, con su bati-búmerang, su espacio en la reconstruida baticueva y un bati-cinturón lleno de truquitos propios.

Arnold Schwarzenneger en el papel de Victor Fries a.k.a. Mr.Freeze trae a escena un elemento muy importante en la película: el hielo. Ciudad Gótica congelada, asesinos patinadores sobre hielo, pistolas congelantes y un traje fantástico, le dan a este villano un rol interesante. Pero, evidentemente, Arnold pelado y haciendo chistes, no es lo que más nos gusta.

En contraposición al frío blanco, aparece una villana que trae la calidez y el color de la jungla: Poison Ivy. La obsesionada botánica asesina al doctor Jason Woodrue (Fioronic Man para los que la tenemos clara) y se convierte en una ecoterrorista, fascinada por Mr.Freeze. En este rol, vemos a una infartante Uma Thurman, con un vestuario y maquillaje muy buenos.

El perrito faldero de Hiedra es nada más ni nada menos que Bane. Si creían que Schwarzenneger era grandote, prepárense para ver a Jeep Swenson (luchador de la WWF), como la masa de músculos drogadicta de Bane, pero muy lejos de aquel villano que le partió la columna a Batman. Como si fuese necesario seguir agregando personajes, este batidesfile de modas nos presenta la colección otoño-invierno para batiniñas de la mano de la regordeta Alicia Silverstone, la rubia de los videos de Aerosmith. Aunque la obligaron a bajar de peso para este papel, el batitraje le ajusta, al punto que le tuvieron que sacar la capucha y ponerle un antifaz. Batichica rubia no habíamos visto, pero cabe destacar que Alicia está MUY fuerte. El papel que le dieron no existe: Aparece como la sobrina

de Alfred (Barbara Wilson, no Gordon) y tras enterarse del secreto de los habitantes de la mansión Wayne decide, así como así, disfrazarse y salir a pelear, justo a tiempo para cuando se acaba la película.

Otros personajes que aparecen -muy poco- en escena son Alfred (al borde de la muerte) a cargo de Michael Gough y Pat Hingle como el Comisionado Gordon, ambos veteranos de las otras pelis. Una amante de Bruce Wayne, aparecida en un comic de 1939 se llamó Julie Madison, y ese papel cayó en manos de la top model Elle McPherson.

Como pueden ver, tres enemigos, tres héroes y tres personajes secundarios es demasiado para cualquier guión interesante.

Decile no a Batman & Robin

En realidad, en este espacio iba a contarles de qué se trata la película, pero cuando vi lo que quedó escrito, me resultó tan patético que preferí omitirlo. De verdad. Batman & Robin no sólo traiciona al comic y al espíritu de las Auténticas Películas de Batman sino que además carece de un guión interesante para atrapar a cualquiera que pretenda ver una historia medianamente piola. Yo no sé cómo la gente de la Warner Bros. deja que eso se vea en los cines. ¿Estarán tan seguros que se van a llenar de plata con sólo mostrar a Batman, a una media docena de actores taquilleros y miles de efectos especiales? ¿Es tan fácil? Yo creo que no.

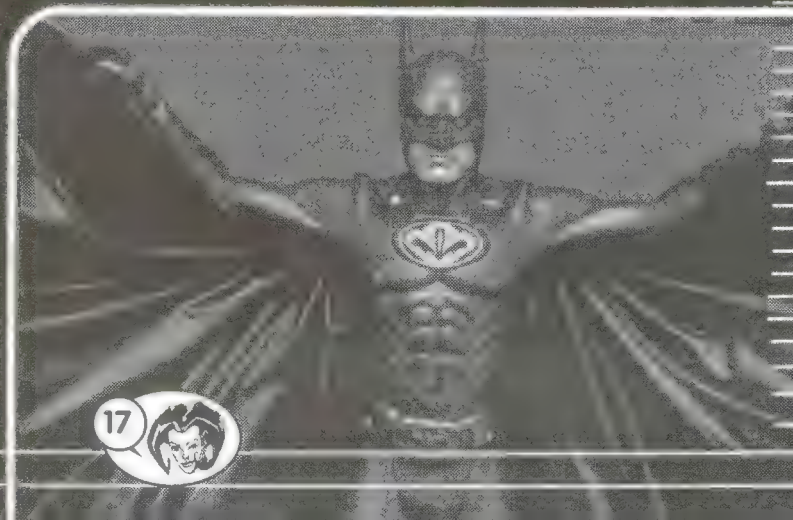
Por un lado, se comentaba que tras las premieres de la película, la negativa de la gente que la vio fue tan grande, que Schumacher reunió de nuevo a todos los actores y modificó varias partes. Un poco tarde, un poco increíble, y poco convincente. Hasta iban a agregar un cameo de Gatúbela. Por otro lado, y como abriendo el paraguas, el amanerado director ya empezó a prometer que para Batman 5, el encapotado volverá a estar solo, oscuro, traumado y enfrentándose a villanos menos circenses, como el Espantapájaros y el Sombrerero. Por supuesto, los medios ya empezaron a barajar nombres de a quién van a meter en ese rol, y todo apunta a Jeff "la Mosca" Goldblum. Pero nosotros ya sabemos cómo es esto, y hasta que no esté el guión terminado y se acerque la fecha de rodaje, no se puede dar a nadie por seguro en ningún papel.

Lo que quiero destacar es que si vas al cine a verla porque sos comiquero, te vas a ir llorando. Si vas porque querés ver una buena película, te vas a ir puteando. Te puede llegar a gustar si te caben las comedias pavas con mucha acción al pedo y las producciones grandilocuentes hollywoodenses para vender muñequitos, si estás muy caliente con Uma Thurman, o con Alicia o con Elle, o si tenés menos de trece años y creés en Papá Noel.

Por medio de las redes informáticas, miles de fans de Batman de todo el mundo armaron un complot al cual podemos sumarnos: no ir a ver la película ni bien sale. Los extremistas directamente arengan para que nadie la vaya a ver, pero los batí-cebados tienen una postura muy piola: Ir, vamos a ir, pero no vayamos la primera semana.

En Estados Unidos, el éxito o el fracaso de este tipo de producciones está muy marcado por la asistencia de espectadores en el primer fin de semana. Los fans podemos esperar siete días, la Warner no. Otros más enojados por este travestismo, prefieren esperar a que salga en video, o la pase HBO.

Acá en Comiqueando, lamentamos que la historia de este gran personaje de los comics, que tanto orgullo nos diera con algunas de sus pasadas por los medios, ahora nos avergüence y nos haga quedar como boluditos a los que nos gusta "eso". Por lo tanto, no le demos de comer a la Warner con esta falta de respeto. Esperemos que Batman & Robin fracase tan rotundamente como se lo merece y que de una buena vez echen al maraca de Schumacher.



ENTELEQUIA

VALE POR TRES

Juramento 2584
788-4521
De 10 a 20 hs.

NUEVA DIRECCIÓN

Arenales 3337
Paseo del Sol
Local 6
825-1799

Talcahuano 470
371-0886
De 10 a 14 hs.

1

2

3

ENVIOS AL INTERIOR / SUSCRIPCIONES / VENTAS POR MAYOR

TRUK
SCRASH
PERO LA PUT... ¡A LA MIERDA!
CUAK
¡QUE CAGADA!
¡¡¡KARINA!!!
¡¡¡QUE HICISTE?!!!
¡OOPS!
TO BE CONTINUED...

mesa redonda

COMO YA ES COSTUMBRE, EL STAFF DE COMIQUEANDO SE SIENTA A LA MESA PARA EVALUAR, CRITICAR Y ANALIZAR NUEVE PUBLICACIONES DE RECIENTE APARICION. ESTA VEZ SE SUMA, EN REPRESENTACION DE LOS LECTORES, BERNARDO ZAMICHIEI, QUE NOS ENVIO UNA CARTA DICIENDO "QUIERO SER PARTE DE LA MESA REDONDA". VOS PODES SER EL PROXIMO.

	Andrés Accorsi	Diego Accorsi	Lisandro Berenguer Grassi	Hernán Botticelli	Juan Manuel García Carral	Dr. Müle	Dr. Sax	Lucas Varela	Fan invitado: Bernardo Zamichieti	Promedio
Cool Tokio n°4	8	6	6	7	4	5	8	8	7	6.55
The Flintstones & the Jetsons n°1	5	8	4	7	3	6	6	6	6	5.66
Green Lantern n°89	7	5	7	8	3	2	4	3	7	5.11
Los Guardianes del Maser, vol. 1	6	7	5	5	7	5	5	7	8	6.11
Intervalo Super Anual 59	4	2	2	4	2	1	4	3	1	2.55
Ka-Zar n°4	7	7	5	7	7	6	7	4	4	6.00
Leave it to Chance: Shaman's rain	9	9	8	9	9	8	8	8	9	8.55
Nine Volt n°1	4	3	3	4	4	2	2	3	4	3.22
The Superman/Madman Hullabaloo n°1	8	9	7	9	7	8	8	8	6	7.77

RECOMENDACIONES AL PIE

Andrés Accorsi: Batman/Captain America (John Byrne); Burton & Cyb, tomos 1 al 4 (Antonio Segura y José Ortiz) y Terminal City (miniserie de Dean Motter y Michael Lark).

Diego Accorsi: Generation Hex nº1 (Peter Milligan y Adam Pollina); Dark Claw Adventures nº1 (Ty Templeton) y JLA nºs 5 y 6 (Grant Morrison y Howard Porter).

Lisandro Berenguer Grassi: Huevos de Toro (Ralph Koenig), Birdland (Beto Hernández) y El Libro de Clemente (Caloi).

Hernán Botticelli: Batman nº535 (Doug Moench y Kelley Jones); Hellshock, segunda serie, nºs 1 y 2 (Jae Lee y José Villarubia) y Catzole nºs 1-10 (Sanz, Rovella, Azamor, Aprea y otros).

Juan Manuel García Carral: Hitman nºs 1 al 14 (Garth Ennis y John McCrea); Squadron Supreme (miniserie de Mark Gruenwald, Bob Hall y Paul Ryan) y Thor nºs 337 al 382 (Walt Simonson y Sal Buscema).

Dr.Müle: House of Secrets nºs 1 al 6 (Steven Seagle y Teddy Kristiansen); Go Power! (Jay Stephens) y DV8 nºs 1 al 6 (Warren Ellis y Humberto Ramos).

Dr.Sax: Atiza! nº1 (Alcatena, Calvi, Sanz, Rovella y otros); New Gods nºs 1-6 (miniserie de reprints de Jack Kirby); Thorion of the New Asgods nº1 (Keith Giffen y John Romita Jr.)

Lucas Varela: Concrete complete short stories 1986-1989 (Paul Chadwick), Adolphus Claar (Yves Chaland), Hellboy: Seed of Destruction (Mike Mignola)

Bernardo Zamichiei: DC Archive Editions: colección completa (varios autores); Weapon X (Barry Windsor-Smith) y Batman: Birth of the Demon (Denny O'Neil y Norm Breyfogle).

COOL TOKIO N°4

8

por Andrés Accorsi

Comic-book de 28 páginas en blanco y negro, publicado por Planeta DeAgostini. Junio de 1997. Precio: 190 ptas.

Allá en la Madre Patria hay una mega-editorial llamada Planeta DeAgostini, que funciona como una especie de pulpo insaciable. Comic que anda suelto por ahí, Planeta lo captura y lo edita. Así fue armando una línea que abarca todos los títulos de Marvel, bochas de títulos de Image, cosas de Dark Horse, toneladas de manga, álbumes de autores europeos y -desde el año pasado- una línea de comic-books de autores españoles titulada Laberinto.

Dentro de este imprint surgieron varias miniseries de disímiles cualidades, pero casi siempre acotadas al género de los superhéroes, con algunos elementos fantásticos y/o futuristas. Digo "casi siempre" porque hubo -en la primera tanda- una muy saludable excepción llamada Oropel. Esta saga, a cargo de un grupo de jóvenes autores denominado Producciones Peligrosas, se cagó en todas las convenciones de lo que habitualmente vemos en los comic-books y presentó una historia compleja, profunda, retorcida, más cercana al cine de autor europeo que a los cataclísmicos combates entre monstruos y mutantes.

Tres de los miembros de Producciones Peligrosas (Kosinski, Laperla y Morán) encararon la realización de una segunda tetralogía titulada Cool Tokio, que retoma la historia de Sarita, un personaje presentado en las páginas de Oropel. No voy a contar de qué se trata la saga, pero sí la quiero recomendar a los fans de Muñoz y Sampayo, Wim Wenders, Paul Auster, Miguel Angel Martín, los Hermanos Hernández, Quentin Tarantino y Brett Easton Ellis, entre tantos otros.

Parece mentira que -entre tanto X-Men, Dragon Ball y Spawn- Planeta se juegue con un producto que -por lógica- tendría que dar pérdida. Pero bueno, ¿quién más indicado para ir a pérdida que la editorial que más factura en nuestro idioma?. Gracias, Planeta, por darle la oportunidad a un grupo de pibes que se niega a subirse al ya superpoblado carro de los vencedores.

© Kosinski/Laperla/Morán

THE FLINTSTONES & THE JETSONS Nº1

6

por Dr.Sax

Comic book de 36 páginas a color, publicado por [illegible]. Precio: [illegible]

Probablemente mi problema sea que, últimamente, me dedico sólo al Warner Channel y al de la Sony y el cebamiento con el Cartoon Network se me pasó. Leer este tipo de productos que surgen de roscas que incluyen a Ted Turner, TNT, CNN, Time-Warner, las corporaciones que nombré en la frase anterior y las que no nombro y probablemente jamás conoceremos, suele provocarme todo tipo de aprensiones. La cosa es más o menos así: Time-Warner rosquea con Turner, que es el dueño de Hanna- Barbera, lo que resulta en que DC (que es una propiedad de la Warner) termine publicando el comic de The Flinstones and the Jetsons, que antes eran parte de una sub-línea de la editorial Archie.

Los Jetsons (más conocidos como los Supersónicos) fueron el intento de Hanna-Barbera de reproducir a los Picapiedras pero al revés, en el futuro. Y les salió al revés literalmente pues fracasaron brutalmente. Más tarde los resucitaron, les hicieron una película, etc, etc.y terminaron generando un pseudo-éxito a base de saturar a la audiencia con ellos en el hogar de las caricatoons.

Y finalmente llegamos a este comic: si te gustan en la tele, los disfrutarás en este impreso. Además es un team-up (oh, alegría). Un guión de Super Mike Carlin con mucho salto temporal (probablemente demasiados para personajes tan simples) y un dibujo talentoso de Glen Hanson, no alcanzaron para provocarme ni el más mínimo interés. Es un buen producto.

© TBS

GREEN LANTERN Nº89

8

por Hernán Botticelli

Comic book de 36 páginas a color, publicado por [illegible]. Precio: US$ 1.75

La cosa viene más o menos así: el Pibe (Kyle Rayner, alias Green Lantern) está charlando con su minita (Donna Troy, alias Wonder Girl) sobre el arte de tapa de los comics, su influencia en la niñez y demás tópicos. Como quien no quiere la cosa, se ponen a hablar de la vieja de él: que si lo trata como a un niño, que si anda de novia con un tipo nuevo (el padre de Kyle desapareció hace tiempo), que él ya es un Green Lantern mayorcito y demás. Una situación íntima y cotidiana bien contada, con el realismo y la profundidad necesarias.

El trío decide ir a visitar al novio de Mami al STAR Labs, donde el chabón labura en inteligencia artificial. Entonces... Krakabooom!!! Un megarobot del orto, con supercerebro computarizado, se chifla y entra a destruir todo, mientras pregona a los gritos ser la sucesión evolutiva del ser humano. Kyle se pone los largos, aparta a sus seres queridos y se enfrenta al lavarropas que, mientras arrasa con todo, se autodeclara más pulenta, más fuerte, más duro y más inteligente que cualquier humano, y además es multiforme, controla a otras máquinas y no necesita sexo. Kyle y el pichón de Terminator se dan masa y masa, en la mejor tradición del comic de superhéroes, hasta que en un momento, Green Lantern se para, lo mira, piensa, se enyoguiza y le dice: "A-já. Sos muy metálico, muy inteligente y muy pulenta. Pero mirá vos, qué lindo lo que tengo pa'darte". Y ahí nomás, Fuishh! Guashh! Juoshh! Lo hace crosta de una manera Bri-llan-te. Caleeenchu! No te pienso contar el final. Luego viene el reencuentro con la flia., abrazos, reconocimientos y chupones varios.

Ron Marz desarrolla este guión de manera atractiva e inteligente. El tipo tiene oficio y sabe darle realismo a los diálogos y las relaciones entre superhéroes con ideas efectivas. El dibujo de Darryl Banks refleja bien los momentos dramáticos de la charla y se luce en las escenas de lucha. Este numerito de Green Lantern es un claro exponente de lo bueno que se puede hacer dentro del género de los superhéroes. Una de esas historias que empiezan despacito, sin demasiados brillos, y al final terminás aplaudiendo y pidiendo bises. Una más y no jodemos más!

© DC Comics

LOS GUARDIANES DEL MASER Vol.1: LA 2º LUNA

5

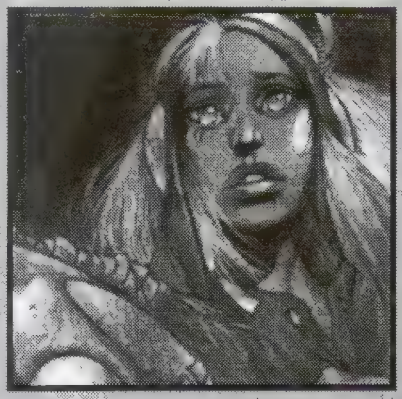
por Dr.Mülle

Álbum de 62 páginas a color, publicado por Norma Editorial. Junio de 1997. Precio: 1.100 ptas.

AAAAAAARRGH! Cómo odio tener que hacer la crítica de estos productos mediocres, que ni me ceban ni me asquean. ¿Por qué esa tibieza de un buen dibujo choreado, una historia que puede llegar a ser algo pero no es nada? ¿Por qué tanta desconsideración para con el crítico despiadado? DENME LA INTERVALO!! Me relamo de sólo pensar cómo la descuartizaría, como me mofaría de esa manga de delicuentes que pueblan sus páginas. DENME LA GREEN LANTERN!! Para todos esos que se creen que la DC es lo más y que todos sus títulos son gran cosa, este número del salame del anillito es una vergüenza! Una falta de respeto, DEJENMELA A MI!! Ese título verdulero de Image me llama, quiere que lo defenestre, por favoooor! O Leave It To Chance. ¿Por qué no puedo criticar yo Leave It To Chance, eh? Una de las pocas cosas que me gustan, y no. Después la gente dice que a mí no me gusta nada! En fin, soporten otra tibia crítica.

Esta Segunda Luna, es el primer libro de la saga Los Guardianes del Maser, del autor italiano Massimiliano Frezzato. Su estilo gráfico amalgama el color y los metales de Juán Giménez, con las expresiones faciales de un Otomo, con un toque afrancesado para la minita. Un buen chorro, bah. El guión es demasiado pretensioso, pero simple a la vez, dejando ver la hilacha de que está estirándolo al pedo, porque le pagan por libro.

No está mal, tiene sus momentos. Es un mundo fantástico post-apocalíptico, con mitos y magia y monstruos y mucha onda Tolkien de entrecasa y qué sé yo. DENME LA INTERVALO QUE LA DESTROZO!! DEJENME MASACRAR A RON MARZ! La calidad de impresión es muy buena, LA DE TOP COW!! QUIERO LA DE TOP COW! siguiendo con la línea de los autores AAH! NECESITO DESCUARTIZAR A LA GREEN LANTERN! DEJENME LIMPIARME EL CULO CON LA INTERVALO! CORTENLE LAS MANOS AL COLORISTA DE COLUMBA! AAAARGH!



© Frezzato

INTERVALO SUPER ANUAL 59

2

por Juan Manuel García Carrat

Revista de [illegible] páginas a color, publicada por Editorial Columba. Junio de 1997. Precio: 6.00 $.

No es la primera vez que tuve que leer una revista Intervalo, pero al hacerlo, esperé en vano que hubiese mejorado en algo, sin embargo la realidad fue distinta. La revista sigue apestando. Aclaremos que he leído por muchos años los otros títulos de Columba (Nippur Magnum, Fantasía, etc.) y que varias de sus historias me han parecido muy buenas (con excepción de los últimos años), pero eso no quita que no pueda masacrar a la Intervalo.

Primero y principal, le critico los argumentos. Dado que es una revista orientada a un público femenino, supongo que ellas le encontrarán mayor atractivo (aunque supongo que sólo a las gordas solteronas), pero en general rondan en dramas emocionales como padres que le roban la novia a sus hijos, mujeres que dejan a su novio para seguir una vida de fama u otras que se enamoran de asesinos o conquistadores españoles. Las ideas no serían tan malas si no estuviesen tan mal tratadas (y en tan pocas páginas).

Segundo, el arte es en su gran mayoría producto de los mismos dibujantes de los otros títulos (Mandrafina, Falugi, etc.), pero de inferior calidad (se infiere que los trabajos de esta revista les importa poco). Se rescata un historia unitaria de Robin Wood, dibujada por José Luis García López hace más de 25 años.

La edición es la misma que el resto de las publicaciones de Columba, o sea, de regular para abajo.

En resumen, Columba debería seguir "reprinteando" clásicos en vez de sacar esta porquería que, para peor, sale seis pesos. Casi lo mismo que el tomo de Crazy Jack.

© Wood/Falugi

KA-ZAR Nº4

7

por Diego Accorsi

Título: [illegible] páginas a color, publicado por Marvel Comics. Agosto de 1997. Precio: u$ 1.99.

No voy a decir que estoy sorprendido porque sería mentira. Vengo siguiendo este título desde su número 1, y me alegra que a la hora de criticar algo de Marvel me toque una serie tan interesante, una de las pocas series que me da esperanzas a la hora de ver un futuro para la editorial que supo levantar casi de la nada Stan Lee. Pero ¿por qué me jugué a leer una revista de Marvel protagonizada por esta especie de Tarzan rubio, por qué la sigo mes a mes y por qué me gusta?

La gran respuesta está resumida en dos apellidos y dos trayectorias: Waid y Kubert. Waid, como en Mark Waid, quien nos diera entre otras cosas más de cuarenta muy buenos números de Flash, lo mejor en décadas del Capitán América, Impulse y la extraordinaria Kingdom Come. Y Kubert, como en Andy Kubert, hijo de Joe, hermano de Adam, el de varios años de X-Men, que inclusive con Waid, se hicieran cargo de los X-muties en la era Onslaught.

En este relanzamiento de un personaje con poquísima chapa dentro del universo Marvel, Andy mejora mucho su dibujo, soltándose en las poses, los enfoques y los fondos, con muy buenos personajes secundarios y una puesta en página muy atractiva. Por su lado, Waid aporta a la vida de Lord Kevin Plunder y su esposa Shanna "She-Devil" O'Hara muchísima frescura, profundidad en la relación y una temática cotidiana (a pesar de la selva, los dinosaurios y las feroces peleas), que van del cuidado de su hijo a la inserción de la tecnología del CD en la Savage Land. El mismo guionista la describió como "Loco por Ti en el Jurassic Park".

Este número en particular transcurre en New York, cuando Ka-Zar va a vengarse de su hermanastro quien, dispuesto a hacerle la vida imposible desde su ciudad, llega al punto de rosquear con el mismísimo Thanos.

Un Tarzan de segunda, su mujer, su hijito, el último tigre Dientes de Sable, una selva prehistórica escondida en la Antártida, extrañas tribus, Andy Kubert y Mark Waid: una combinación de acción, humor, buen dibujo y buen guión. ¿Hace falta algo más? Y si, un poquito más.

© MEB

LEAVE IT TO CHANCE: SHAMAN'S RAIN

8

por Lucas Varela

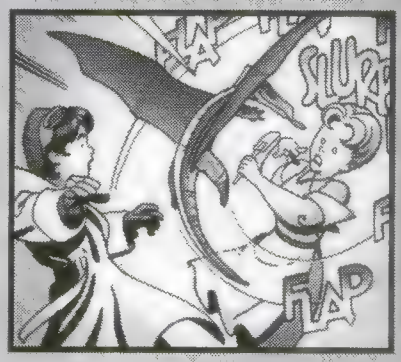
Album recopilatorio de 108 páginas a color, publicado por Homage/ Homage Comics. Julio de 1997. Precio: u$ 9.95.

Chance es una chica de 14 años que vive en una ciudad como cualquier otra donde los problemás de hoy carcomen sus entrañas: la campaña para intendente es sucia, hay huelgas de obreros, el crimen organizado recorre las calles, coimas a la policía, secuestros, extorsiones, drogas... y destructores monstruos gigantescos. A quién se le pudo ocurrir mezclar detectives con dragones, políticos corruptos con duendes verdes, gangsters con magos. El que chifló fue James "Mr. Prolífico" Robinson, el autor de Starman y de miles de guiones más, que queriendo hacer algo más liviano como para chicos y chicas le salió esto. Visto con desinterés por otras editoriales fue a parar a manos de Jim Lee quien lo publicó demostrando una vez más que en Image no sólo de piñas vive el (super) héroe. También vive de aventuras, magia y mucha fantasía.

La historia de Chance es una historia de generaciones. Su padre es un poderoso investigador de lo oculto que heredó sus conocimientos de su padre y este del suyo. Chance carga con el peso de toda una herencia de magos que de generación en generación lucharon contra demonios llegando hasta hoy. Pero hay un problema: la tradición dice que la enseñanza es de padre a hijo y no a hija. A la sombra de su padre, Chance comienza sus investigaciones en torno a la desaparición de la hija de un Shaman, un mago indio que es capaz de hacer llover. Con la ayuda de un pequeño dragón liberado del cautiverio de su padre, Chance se lanza a la aventura. Y a nosotros nos lanza a la diversión, porque nos gustó a todos.

La historia queda así equilibrada con un dibujo excelente, con una onda muy "Animated Adventures" que respira ese aire de diversión con que fue creada. Los dibujos de Paul Smith, un desconocido hasta ahora para mí quedarán en mi retina.

Tiemblen Hellboys y John Constantines: El próximo crimen de lo oculto se lo dejamos a Chanse.



© Robinson/Smith

NINE VOLT Nº1

4

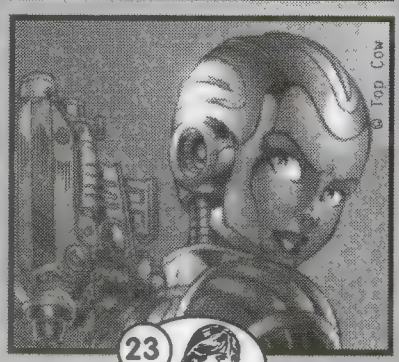
por Bernardo Zamichiel

Comic-book de 36 páginas a color, publicado por Image Comics. Julio de 1997. Precio: u$ 2.50.

Este comic realizado por Cliff Son y Anthony Chun no es más que un afano de guiones de diferentes comics. El argumento que nos presenta este primer número se centra en dos hechos: la aparición de un aparente robot extraterrestre que se manduca un ciervo (¿que esta historia se parece a Predator? No, por favor, faltaba más) y el debut de una niña (que en algunas páginas tiene un cuerpo de 7 años con una cara de 32), la cual en realidad es un cyborg que vive en una cámara incubadora (algo parecido a donde le metieron el adamantium a Wolverine). Lo original de estos dos autores es que la pequeña señorita vive en "su mundo", donde la vemos en diferentes secuencias de "su vida" (cuando se le escapa un barrilete, o cuando está en el colegio). Qué originalidad! Un momento... ¿no se parece demasiado a John Byrne's Next Men? En fin...

Como podrá deducirse de lo que escribí arriba, la historia no tiene nada de llamativo. Cliff Son debe pensar que la escena del barrilete nos va a hacer meter en la psiquis del personaje y la verdad es que es una pavada. Un primer número tiene que poder engancharnos para que sigamos comprando la serie y este comic no lo logra.

Pero la historieta también tiene una parte gráfica. En lo que hace al dibujo, va de lo mediocre (algunos rostros y algunas poses de los personajes) a lo bueno (algunos rostros y los mecha). Chun no hace nada espectacular y la dinámica de las páginas tampoco es de lo mejor. Pese a ello, de no ser por los dibujos, este comic ni siquiera aprobaría. Se termina llevando un 4 porque estoy generoso y porque creo que no tiene demasiado tiempo de vida (aunque los chicos de Image se las arreglan para vendernos todo tipo de basura por períodos bastante prolongados). Espero que el lector tenga la última palabra y que así se mueran de hambre los ladrones que hacen berretadas y que se dicen autores de comic. Mi recomendación es utilizar esos 4 o 5 pesos que puede costarnos en Argentina Nine Volt en comprar The Spectre o algún título de Batman.



© Top Cow

The SUPERMAN/MADMAN HULLABALOO! Nº1

7

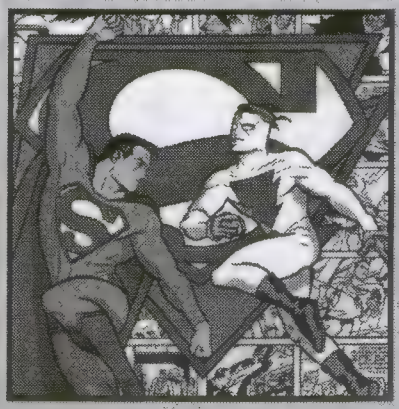
por Lisandro Berenguer Grassi

Comic-book de 36 páginas a color, publicado por Dark Horse Comics. Junio de 1997. Precio: u$ 2.95.

Algo raro me pasó entre que leí este comic y escribí su crítica. Al principio me divirtió, me pareció interesante, a pesar de que mi conocimiento del Madman de Mike Allred es mínimo. Sin embargo, a medida que las horas y los días pasaban me fui dando cuenta de que había algunas cosas que me hinchaban un poco las bolas. Primero, como los universos en los que viven ambos personjes son tan distintos, la excusa que pone el autor (el propio Allred) es que son diferentes dimensiones, etcétera, etcétera. Un experimiento que un científico amigo de Madman intenta sale mal, y es allí donde los dos universos se tocan. Y donde comienzan los problemas que son la base del comic. Todas ideas frescas, vea.

Lo segundo que me molestó es la naturaleza de los problemas: resulta que cuando las dimensiones se cruzan, pasa lo mismo con Madman y Superman, que se funden y se separan llevándose cada uno parte de las habilidades del otro. Por supuesto, además, cada uno cae en el mundo incorrecto. Esto de la fusión de superhéroes me suena, aunque no puedo recordar de dónde exactamente... ¿quizá será de algún otro comic maravilloso de DC? Tercero y final: CORTENLA CON LOS CROSSOVERS AL PEDO!!!!

Estoy podrido, harto, lleno. Estas avechucheadas me agotaron la paciencia. 'Nuff is 'nuff!!! Ahora, ¿de dónde merda sacó el siete que le puse?. Bueno, lo primero y principal es que me gustó. Eso arrima el cuatro de aprobado. Un punto viene porque los dibujos de Allred me encantan; otro porque el traje de Superman en esta historia es unas diez o quince veces más cool que el del verdadero o el nuevo o el que carajo tenga ahora; el tercero porque en las últimas tres páginas aparece el maestro Steve Buscemi. Y si no saben quién es, larguen este pasquín y réntense "Perros de la calle" o la más reciente "Fargo". Y esperen las otras dos partes de la miniserie.



© Mike Allred/DC Comics

GRUPO EDITORIAL

vid

LA EDITORIAL QUE TE TRAE TODOS LOS MESES A SUPERMAN, BATMAN Y LINTERNA VERDE PRESENTA EL UNIVERSO

AMALGAM COMICS

NO TE PIERDAS LOS COMICS DE

DARK CLAW

SPIDER-BOY

AMAZON

SUPER-SOLDIER

SPEED DEMON

X-PATROL

MAGNETO

BULLETS & BRACELETS

Y MUCHOS MAS

© DC/MEG

AHORA EN CASTELLANO

BUSCALOS EN KIOSCOS Y COMIQUERIAS

MUCHOS AÑOS ANTES QUE CLARK KENT, ANTES QUE LA BOMBA ATOMICA, ANTES QUE LA TELEVISION, EL ROCK'N ROLL, LOS VIAJES AL ESPACIO, LA PC, EL COMPACT DISC, EL FAX, EL MOVICOM Y LA INTERNET, EL COMIC TENIA UN REPORTERO ESTRELLA. HOY, EL MUCHACHITO DEL JOPO TIENE SESENTA Y OCHO AÑOS, PERO LO DISIMULA SUMAMENTE BIEN. LA GRANDIOSA CREACION DE HERGE SE HA MANTENIDO INCREIBLEMENTE VIGENTE Y YA ES UN ICONO CULTURAL INDISCUTIDO DEL SIGLO XX. PERSONAJE EXITOSO E INFLUYENTE COMO POCOS, ESTAS SON LAS

Crónicas de TINTIN

por Andrés Accorsi

TINTIN, HIJO DILECTO

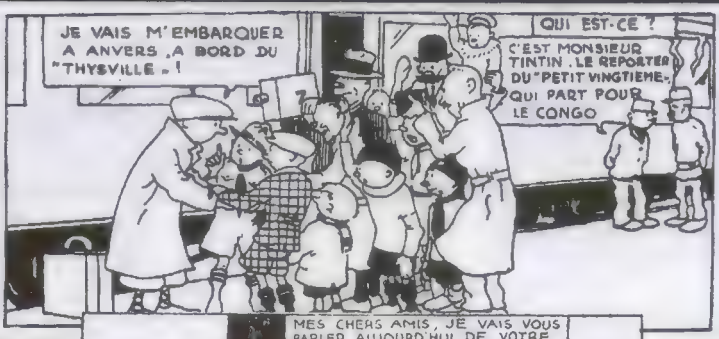
De todos los personajes creados por Hergé, Tintín es, fue y será el más querido. ¿Por qué? Tal vez porque deriva directamente de Totor, el boy scout con cuyas aventuras se inició Hergé en esto de la historieta. Además de ser casi idéntico a Totor, Tintín también es (aunque no lo diga expresamente) un boy scout. Su espíritu de aventura, de solidaridad y de justicia, que se manifiesta de un modo casi enfermizo en todas sus historias, nos permite suponerlo.

El resto de los hijos de Hergé tuvo menos suerte. A Quick y Flupke, además de haber pasado unos cuantos años a la sombra de Tintín en el Petit Vingtième (suplemento infantil del diario Vingtième Siècle, dirigido por Hergé), los vimos en una serie de cortos animados, que emitió ATC durante los '80. Los dos traviesos (dibujados en un estilo tosco, que intentaba parecerse al de Alain Saint-Ogan) desaparecieron finalmente en 1947, tras pasar junto a su hermano mayor al semanario Tintín.

Popol y Virginie eran una pareja de osos que, disfrazada de historieta infantil, invitaba tanto al absurdo como a la reflexión, al mejor estilo Lewis Carroll.

Zette y el moro Jocko, en cambio, fueron diseñados para aventuras al estilo Tintín. Acompañados siempre por sus padres, los jóvenes vivieron unas cuantas peripecias en la onda Jules Verne, hasta desaparecer en 1939. Lo breve de su existencia puede explicarse por su excesiva superposición con los temas que a Hergé le interesaba tratar con Tintín. Pero volvamos a este último.

TINTIN NEFASTO


JE VAIS M'EMBARQUER A ANVERS, A BORD DU "THYSVILLE"!
QUI EST-CE?
C'EST MONSIEUR TINTIN. LE REPORTER DU "PETIT VINGTIEME" QUI PART POUR LE CONGO

Las aventuras de Tintin se inician en las páginas del Petit Vingtiéme el 10 de Enero de 1929. Las primeras dos sagas (publicadas primero en entregas y luego en álbumes), El País de los Soviets y Tintin en el Congo, son una verdadera porquería. Aparte de la crudeza del dibujo (que fue retocado para las ediciones posteriores) los argumentos revelan una absoluta ignorancia por parte de Hergé de lo que eran la gente y la vida en esos países. En el primer álbum, Tintin es perseguido por la policía comunista (que golpea sin piedad a niños y ancianos) hasta que descubre en un túnel secreto los valiosísimos tesoros robados al pueblo por Lenin y Stalin. Esto no es raro viniendo del periódico Vingtiéme Siécle, cuyo director, el abad Norbert Wallez era -según el propio Hergé- famoso por su fanatismo anticomunista.

En la aventura africana de Tintin, los negros aparecen como chicos con cuerpo de grandes, tontos y supersticiosos. En la versión original, Tintin les decía a su llegada al Congo: "Vengo a hablarles de su patria: Bélgica". Pero si fuera esto sólo, sería perdonable, ya que Hergé mismo se arrepintió por este trasnochado abordaje de la temática africana. Pero Tintin en el Congo no es sólo un álbum racista y paternalista. Es también un álbum malísimo. Innecesariamente larga, esta historia (donde las limitaciones propias de trabajar en el formato de tiras fijas molestan más que nunca a Hergé) parece ser protagonizada por un Super-Tintin, con poderes ocultos e increíbles. A lo largo de las 62 páginas, el héroe soporta una mordida de tiburón, una descarga eléctrica y una mordida de león. Mata sin razón aparente a 10 venados y una víbora y mata y desolla a un chimpancé. Le arranca los colmillos a un elefante muerto, vence a un leopardo a patadas y -como si esto fuera poco- remolca un tren con un auto y arma una banda elástica con caucho que chorrea de un árbol. Además, exhibe habilidades telekinéticas, al hacer aparecer de la nada un un taladro, un electroimán, una barba postiza, un sifón, un espejo, un cartucho de dinamita, una vitrola, un disfraz de jirafa y unos 100 metros de soga. Milú (su eterno acompañante canino), por su parte, le arranca la cola a un león, atraviesa la piel de una boa y vence a un peligroso criminal en una lucha cuerpo a cuerpo. Un desastre.

Afortunadamente, poco después llega Tintin en América, donde los absurdos prejuicios y este tipo de pseudo-argumentos desaparecen para no volver.

TINTIN IDOLO

De aquí en más, Hergé comienza a sumar aciertos. Logra interconectar las historias, desarrollar más a los personajes y, sobre todo, hacer más creíbles las tramas a través de una cuidadosa investigación de cada lugar visitado por Tintin. El Loto Azul y La Oreja Rota son excelentes ejemplos de esta evolución, a la que se suma una paulatina sofisticación del dibujo.

Durante la ocupación nazi en Bélgica, Hergé desvía su atención de los temas más socio-políticos para dedicarse a una aventura más escapista, con la que logra excelentes resultados en, por ejemplo, La Isla Misteriosa, de 1941-42. Después de la Guerra y tras culminar las historias que había dejado inconclusas (El País del Oro Negro y Las Siete Bolas de Cristal), Hergé produce sus mayores obras. Coincidiendo con el lanzamiento del semanario Tintín, arranca con el magnífico El Templo del Sol y pronto le si-

con la saga de la Luna y El Asunto Tornasol que, junto con el insuperable Tintín en el Tíbet y el desopilante Las Joyas de la Castafiore son, a mi juicio, clásicos entre los clásicos nacidos de la pluma hergeniana. Aventuras complejas, con un ritmo sorprendente, con personajes atrapantes y bien definidos, buenas dosis de humor y una minuciosa documentación que, en el caso de la saga de la Luna, precede a la realidad de un modo increíblemente preciso.

TINTIN REVISTA

El semanario Tintín marcó el regreso de Hergé a la primera plana, después de un tiempo en el que -acusado de colaboracionista por la resistencia- cayó en desgracia ni bien Bélgica fue liberada de la ocupación nazi. La revista debutó en 1946, publicada por la Editorial Lombard, bajo la supervisión de los Estudios Hergé. Durante más de 40 años, por sus páginas desfilaron -además del reportero del jopito- creaciones de Edgar Pierre Jacobs y Jacques Martin, entre otros. Pero en 1988, la Fundación Hergé decidió no renovar la licencia del título a Lombard ya que, a su juicio, la revista estaba muy por debajo de los standards de calidad marcados por el maestro. Esto dejó a Lombard con una revista sin título y a la Fundación con un título sin revista.
En Diciembre de 1988, salió el nº1 de Tintín Reporter, un magazine de interés general para chicos, con artículos sobre deportes, viajes y actualidad y 20 páginas de comics de Tintín (los clásicos). Al poco tiempo reemplazaron los comics de Tintín por historietas didácticas o documentales, a cargo de jóvenes autores desconocidos. La propuesta fue un fracaso y Tintín Reporter desapareció de los kioscos europeos en Septiembre de 1989.

TINTIN AMIGO

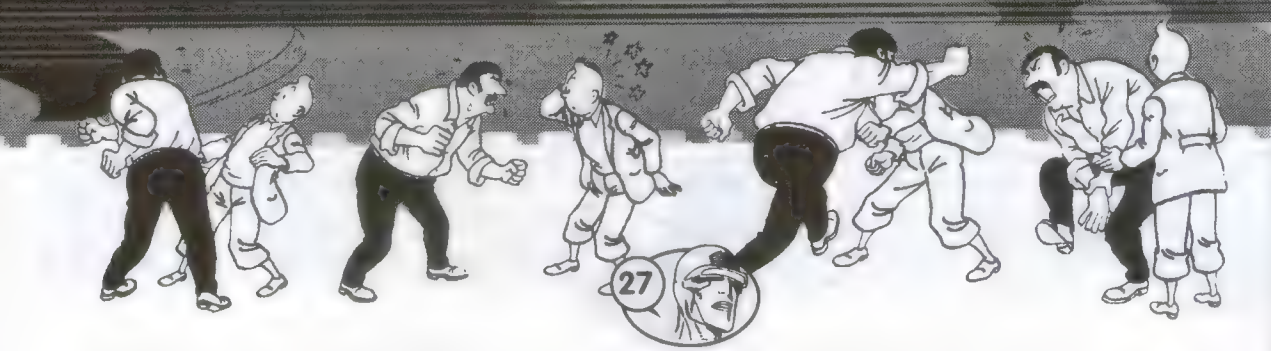
Como Hergé no masticaba vidrio, se dio cuenta de que con Tintín y Milú solos no podía llegar muy lejos. Por eso, ya de temprano comenzó a extender el elenco de sus obras, a armar un Universo Tintín.
Los primeros en llegar son Dupond y Dupont (o Hernández y Fernández), los incompetentes policías que aparecen por primera vez en un sólo cuadrito (el primero) de la versión para álbum de Tintín en el Congo. El rol de este par de expertos en errores (que en un principio persiguen a Tintín) irá creciendo con el correr del tiempo. En El Cetro de Ottokar primero y en El Cangrejo de las Pinzas de Oro después, Hergé se anota dos puntos de oro: la corpulenta cantante Bianca Castafiore y el Capitán Haddock, indudablemente los mejores personajes de la serie, salen a la luz. Haddock llega con sus borracheras y sus verborrágicos improperios a humanizar un poco al demasiado perfecto Tintín y se queda a su lado en todas las aventuras posteriores. La figura de Haddock crece con el tiempo, incluso eclipsando al propio Tintín.
La Castafiore tiene menos suerte que el barbado marino. Tras su debut en El Cetro... no vuelve a escena hasta Las Siete Bolas de Cristal, a partir del cual se integra definitivamente a cast. Como compensación, la genial soprano protagoniza (y aquí sí, el rol de Tintín es claramente secundario) Las Joyas de la Castafiore, una soberbia aventura.
Muchísimos personajes aparecen y reaparecen a lo largo de las 23 aventuras de Tintín, pero de los más famosos sólo nos falta mencionar al Profesor Tornasol, víctima de una extraña sordera (no escucha lo que no le conviene y deforma absolutamente todas las palabras), que debuta con su genio creativo en Las Siete Bolas. El Profesor tiene por costumbre traer problemas y peligros a las puertas de Moulinsart (la residencia de Tintín), como lo demuestra en forma irrefutable El Asunto Tornasol.

TINTIN ENEMIGO

La idea de los personajes recurrentes será aplicada por Hergé también a los villanos. Uno de los malos de Tintín en el Congo reaparecerá en El Loto Azul para iniciar el ciclo de los enemigos famosos. Peero la fama de Gibbons (tal era el nombre de este despreciable racista) es rápidamente superada por la del siniestro villano que asola a nuestro héroes en el díptico Los Cigarros del Faraón-El Loto Azul. Se trata del millonario Rastapopoulos, quien al principio se hace pasar por amigo de Tintín. Otros villanos destacables son Allan (que aparece en cuatro aventuras distintas, pero siempre como subordinado), el Doctor Muller (no confundir con el Dr.Mule) que comienza sus tropelías en La Isla Negra para reaparecer en El País del Oro Negro y la apasionante Stock de Coque, el Coronel Jorgen, el Coronel Sponz, el banquero Blumenstein, el señor Mitsuhirato y algunos más. Pero es Rastapopoulos el más malvado, el más insistente de todos y quien preside el cónclave de malhechores que enfrenta al reportero en el trepidante Vuelo 714 Para Sidney.
Así como resulta curioso que entre los amigos de Tintín no figuren chicas de su edad, resulta más curioso aún que entre toda la galería de villanos no figure una sola mujer.

TINTIN SUPERSTAR

Ya desde temprano, la repercusión de Tintín supera los cálculos más optimistas. Tanto es así que al finalizar la aventura En el País de los



Soviets, se organiza en el puerto de Bruselas una recepción popular donde chicos y grandes ovacionan a un muchacho que representa a Tintin y a su perrito. El mismo festejo (pero con otro chico personificando al reportero) se lleva a cabo al final de la segunda aventura.

En 1930 (es decir, mientras se serializa Tintin en el Congo) debuta el serial radiofónico Les Aventures de Tintin, Reporter du Petit Vingtiéme, auspiciado -obviamente- por el Vingtiéme Siécle.

En 1947, el cineasta belga Claude Missone adapta El Cangrejo de las Pinzas de Oro en un film realizado con muñecos y filmado en stop-motion, al estilo de Nightmare Before Christmas, pero con un resultado poco convincente.

En 1961 Tintin llega al cine a través de los Estudios Pathe, que estrenan Tintin et le Mystére de la Toison D'Or, dirigida por Jean-Jacques Vierne, escrita por Barret y Forlani y protagonizada por Jean-Pierre Talbot, un chico idéntico a Tintin a quien el propio Hergé descubrió mientras veraneaba en una playa.

En 1964, Talbot vuelve a encarnar a Tintin en Tintin et les Oranges Bleues, dirigido por Philippe Condroyer. Un año más tarde, se estrena la obra de teatro.

Finalmente, desde 1988, los derechos para llevar a Tintin a la pantalla grande están en manos de Steven Spielberg, quien se dijo muy interesado en dirigir él mismo la película, e incluso se difundió un título tentativo: Tintin and his Adventures in the Ivory City. Por supuesto, esto jamás se concretó.

TINTIN ANIMADO

En 1959 Tintin debuta como dibujo animado en un serial para televisión a cago de los Estudios Belvision. El serial adaptó siete de los álbumes realizados en historieta por Hergé: El Secreto del Unicornio, El Cangrejo de las Pinzas de Oro, La Estrella Misteriosa, El Tesoro de Rackham el Rojo, Objetivo: la Luna, Aterrizaje en la Luna y El Asunto Tornasol. El notorio dibujante y guionista Greg (creador, entre otros, de Achille Talon) tuvo a su cargo la adaptación de los guiones.

Tras el éxito comercial de la serie, Belvision vuelve a contratar a Greg y a Bob de Moor (el más próximo colaborador de Hergé) para trabajar en un largometraje que se estrena en 1969: El Templo del Sol. A pesar de la excelente factura técnica, la película se empantana cuando, por capricho de los guionistas, se introduce -comprimida en los primeros 20 minutos- la trama de otro álbum, Las Siete Bolas de Cristal.

Sin embargo el éxito sigue con Belvision, que en 1972 lanza un segundo largometraje, dirigido por Raymond Leblanc. Para evitar conflictos, esta vez encargan a Greg y su equipo un guión original, que no adapte ningún comic de Hergé. Así nace Tintin et le Lac aux Requins, que luego se adapta a modo de historieta, pero que tampoco convence a los fans más exigentes.

Casi 20 años más tarde, la colaboración entre la productora canadiense Nelvana y la francesa Ellipse hace posible una nueva serie, titulada The Adventures of Tintin, emitida originalmente por HBO (USA) y el Family Channel (Canadá). Los 39 episodios de 22 minutos son adaptaciones de 13 de los álbumes de Hergé, realizadas en casi todos los casos a razón de tres episodios por álbum, con el consabido "continuará". Los guiones originales fueron parcialmente remozados para darles más dinamismo y para dejar afuera elementos secundarios que restaban tiempo a la trama central.

Por supuesto, cualquier programa que pretenda emitirse en los EEUU y llegar a un público infantil debe ser limpito y sano, con lo cual los elementos más racistas volaron de un plumazo y el Capitán Haddock, rey de los curdas, abjura del alcohol y se hace abstemio. El Family Channel de Canadá llegó incluso a encargar una versión retocada de El Cangrejo... en la que en lugar de droga los villanos trafican diamantes. HBO, en cambio, emitió la versión original. Tras hacerse acreedora de un tendal de premios en EEUU, Canadá y Francia, la serie (cuyo costo por capítulo rondaba los 400.000 dólares) está siendo relanzada en formato de video hogareño por Sony.

TINTIN MITO

Para cuando la leucemia se llevó a Hergé en plena realización de L'Art Alpha (o Tintin y los Falsificadores, otro de los títulos tentativos), el Estudio Hergé llevaba 43 años de funcionamiento. Por allí pasaron, entre otros, Jacques Martin, Edgar Pjerre Jacobs, Roger Leloup y Bob de Moor, quien originalmente planeaba completar L'Art Alpha. Finalmente (y contra la voluntad especificada por su difunto esposo) la viuda de Hergé decidió editar el álbum inconcluso tal como estaba.

Pero el legado de Tintin supera al estudio de su creador. El estilo Tintin perduró en los trazos de decenas de autores (franceses, españoles, argentinos, incluso americanos) que, inspirados en forma definitiva por la obra de Hergé, intentaron plasmar en su producción la extraña e irresistible alquimia del maestro belga.

Tintin se ha traducido a más de 50 idiomas y se calcula que se llevan vendidos en todo el mundo más de 200 millones de ejemplares de los álbumes de Hergé. Repito: más de 200 millones. Apuntalada por un merchandising que no tiene nada que envidiarle al de los personajes de Disney, Marvel o Warner, la imagen de Tintin ya es reconocida en todo Occidente. Ese chico al que lo dejan hacer cosas de grandes ya es una parte fundamental de la historia de este siglo.

Cuestionado, vilipendiado, marginado, pero también admirado, venerado e imitado, Georges Rémi, alias Hergé, pasó por este mundo entre Mayo de 1907 y Marzo de 1983. Nos dejó nada menos que la línea clara, una legión de excelentes dibujantes inspirados por su obra y 23 aventuras de Tintin. El boy-scout de Bruselas (ese que calcaba los dibujos mil veces para que todo le quedara limpio y prolijito) es -por lo menos hasta ahora- el autor más importante que dio el comic europeo y uno de los cinco miembros (junto a Kirby, Tezuka, Breccia y Pratt) del ilustre Panteón del Noveno Arte. Noventa años después de su nacimiento, nos queda la certeza de que su obra seguirá cebando a comiqueros de todas las edades durante -como mínimo- noventa años más. Y no es para menos.

TINTIN TRUCHO

Un personaje exitoso y un estilo de dibujo fácil de imitar suelen dar por resultado las ediciones clandestinas o piratas. Estas son algunas de las más conocidas:

Tintin y Milú con los Toreadores, de la Editorial Coeurs Vaillants. Tintin y Milú en el País de los Nazis, publicada en Octubre de 1944 por el periódico de la resistencia belga Le Patriote. El Camino del Sol, de la Editorial Groupe Situationiste, 1968. Tintin en Suiza, parodia pornográfica de 1976, publicada por la EDitorial Callico y reeditada en 1984 con el título Tintin en los Alpes. Un cuento de Kinnet ilustrado por Hergé en 1943 para el diario Le Soir se convirtió, gracias a la Editorial Syldavia, en Dupond y Dupont Detectives. El Asunto Tchang salió en 1981 con dibujos de Oncle Guy. En 1984 Editions Pire-Rate publica Tintin a la Gaule, parodia porno reeditada con los nombres Las Aventuras Sexuales de un Joven Reportero y Las Aventuras de Titain y Pilux.

LA PÁGINA DE HUMBERTO POLLO

SÍ AMIGOS, LA PÁGINA DE HUMBERTO POLLO HA LLEGADO PARA HACER DE ESTE MUNDO UN PARAISO, UN LUGAR DE PUTA MADRE, CONOCEREMOS LA OPINIÓN DE SU AUTOR, Y TODO SOBRE HUMBERTO POLLO, SUS COMIENZOS Y SUS FINALES Y COMO BROCHE DE ORO UN INVITADO DEL CARAJO !!! SÍ AMIGOS, EL CHANCHO PELUDO QUE HARÁ UNA CRITICA DE CINE

EL CHANCHO PELUDO CRITICO DE CINE ...

HOY: "LA SONRISA DE MAMÁ"

¡QUÉ PELICULÓN! ¡QUÉ SONRISA LA DE LIBERTA LAMARKE! PALITO, UN FENÓMENO DE LA MÚSICA, QUE HACE LLORAR A SU MAMÁ QUE TIENE UN CÁNCER terminal Y SE MUERE AL FINAL. DESPUÉS ELLA APARECE COMO UN FANTASMA MIENTRAS EL CANTA UNA DE SUS CAGADAS HABITUALES LA SONRISA DE MAMÁ ES UN GOLAZO !!! RECOMENDADA PARA TODO AQUEL QUE SE ESTA POR MORIR... SIEMPRE SUYO CH.P.

PUNTAJE: TRES JORGES BARREIROS

CORREO AL SPIEDO

SÍ AMIGOS... LA SECCIÓN DE CORREO DE HUMBERTO POLLO... MANDÁ tus SUGERENCIAS, DICHAS Y DESDICHAS... PREGUNTA TODO LO QUE QUERÉS SABER DE HUMBERTO POLLO Y DE LA VIDA EN GENERAL, CUALQUIER CRITICA DE COMIC, CINE LA PODÉS CONSULTAR CON HUMBERTO POLLO MANDA TU CARTITA A: AV. FOREST 536, Piso 8, OF 43 (1427) A PASITOS NOMÁS DEL CEMENTERIO DE LA CHACARITA!!!

MINI-REPORTAJE EXCLUSIVO!!!

SÍ AMIGOS... HUMBERTO POLLO EN PERSONA REALIZO ESTE MINI REPORTAJE JUGOSO A SU PROPIO AUTOR EN EXCLUSIVA PARA LA PÁGINA DEL POLLO!!!

SÍ, AMIGOS, ESTAMOS CON DANI THE O. ¿CÓMO VES EL MUNDO DEL COMIC EN LA ACTUALIDAD...?
ESTEEMM... CREO QUEM...
GRACIAS DANI, POR LA SIMPLEZA DE TUS PALABRAS...
BUE
FIN

Humberto Pollo ■ Dani the O

TORPEDO 1936

Nombre Real: Luca Torelli
Primera Aparición: Creepy Febrero de 1982

Creadores: Enrique Sánchez Abulí y Alex Toth

HISTORIA: Luca Torelli nació en Sicilia, Italia, hijo de Luciana Petrosino y Vittorio Torelli, un violento y abusivo borrachín, que llegó incluso a matar a golpes a Mario, el hermano mayor de Luca. Un capo mafioso acabó poco después con Vittorio y Luciana murió de pena, dejando a Luca huérfano y bajo la custodia de su tío Vincenzo. Pero, asqueado de tanta podredumbre (y al ver que no prosperaba su prematuro metejón con una encantadora vecinita), se embarcó hacia los EEUU en busca de la tierra prometida, alrededor de 1910.

En busca de la subsistencia en las duras calles de New York, un paisano suyo le consiguió una changuita como lustrabotas y un catre en su pobre casa. Su primera víctima fue McDonald, un policía prepotente a quien Luca (con sólo 18 añitos) bajó de seis balazos para luego arrojar el cadáver al río. En su vagabundear por Little Italy, el jovencito se tomó por costumbre meterse en problemas y con apenas 15 años ya había elegido el delito como profesión. Su primer golpe -el asalto a una pastelería- resultó un rotundo fracaso.

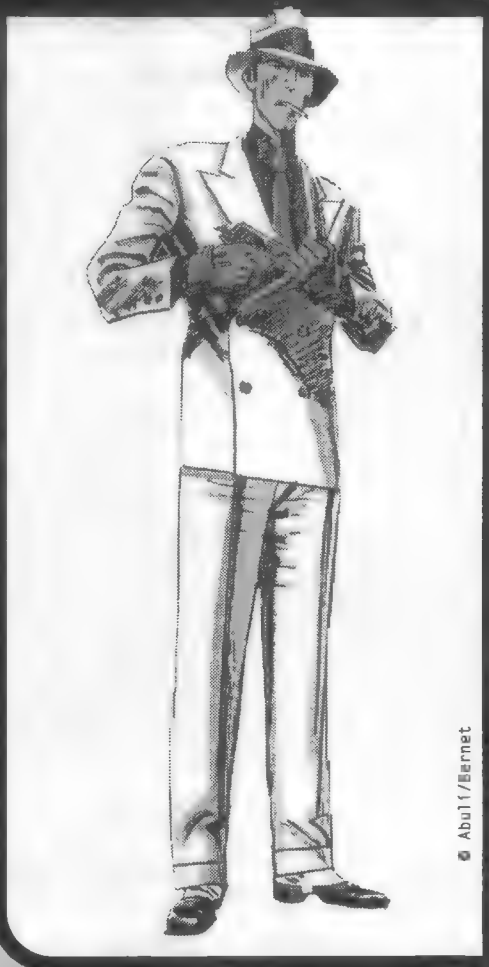
Poco después participó del asalto a un banco orquestado por Drake el Quebrantahuesos y un genio anteojudo a quien apodaban Cerebro, pero sus compañeros intentan dejarlo afuera del reparto del botín y Luca, a punta de pistola, elimina al resto de la banda y se queda con el 100 % de la recaudación. Su siguiente víctima fue una madama, que se enriquecía vendiendo los favores de una jovencita a la que había prostituído.

De a poco, la reputación de Luca fue creciendo y su participación en distintos delitos se hizo cada vez más frecuente. Ya establecido como matón, ladrón y estafador profesional, fue apodado Torpedo y recorrió de punta a punta el submundo criminal newyorkino, descargando su Smith & Wesson en cabarets, hipódromos, garitos clandestinos, descampados, estadios de beisbol, lujosas mansiones y hasta vestuarios de rings de boxeo.

Cierta vez, en su intento de saldar cuentas con Torpedo, la banda de los Dawson contrató a un matón torpe y regordete apodado Rascal. Pero en el mano a mano Torelli intimidó a Rascal, que terminó conspirando con él en contra de los Dawson e incluso salvando su vida sin querer. Desde entonces, Rascal y Torpedo se convirtieron en amigos inseparables. El equipo de Torpedo y Rascal no hizo más que acrecentar la reputación del primero, que llegó a parar una guerra entre mafiosos italianos e irlandeses, traficar hectolitros de whisky en plena ley seca y a entreverarse con las mejores minas del bajo mundo.

Por supuesto, la suerte de Torelli no era a toda prueba y varias veces resultó estafado, malherido, o lo que él más odiaba: preso. Cierta vez, condenado a cuatro años de reclusión en Sing-Sing, logró zafar frustrando una fuga orquestada por otros presos, lo cual le valió la libertad condicional y más tarde el indulto. En otra ocasión, fue preso por portar dólares falsificados por "el Aristócrata". Liberado en la noche de Navidad, Torpedo se disfrazó de Papá Noel, entró a la casa del falsificador y lo liquidó con su clásica sangre fría.

Despiadado, sardónico, traicionero y desconfiado hasta de su propia sombra, Luca Torelli fue un verdadero azote que asoló a la New York de los años '20 y '30. Torpedo violó leyes, pactos de honor y apetecibles mujeres como si nada y -si bien varias veces tuvo que salir corriendo- casi siempre salió bien parado. Un auténtico miserable. **(Mr.Master)**



EXTRA-DATA

El primer dibujante elegido por Josep Toutain, editor de la tira, fue el maestro americano Alex Toth. Pero, disconforme con la idea de que el villano fuera el protagonista, abandonó el proyecto tras dibujar el segundo capítulo. Tras un largo interín, el catalán Jordi Bernet se interesó por la serie y se convirtió en el dibujante definitivo de Torpedo 1936. Su primer capítulo fue De Perro a Perro.

Es evidente que gran parte de nuestros lectores se ha dado cuenta de hasta qué punto sus opiniones y sus sugerencias son tomadas en cuenta por los que hacemos esta revista. De no ser así, no se explica la impresionante cantidad de cartas que seguimos recibiendo día a día en nuestra redacción. Pidiendo disculpas una vez más por el infinito retraso en las respuestas, vamos a algunas de ellas.

Salud, Andrés:
Pido permiso, señores, para entrar -tarde- en este kilombérico debate sobre si puede considerarse Historieta Argentina a lo hecho por nuestros autores para el extranjero. Pues pienso que sí: que puede, que debe y que es. Un nogal da nueces, un naranjo naranjas y un argento hace (además de cagadas) cosas argentas.
Me explico: Nacemos en Argentina y, lógicamente, formamos nuestro "mundo interior" mamando argentinidad; nuestros basamentos culturales son de acá. Y las historietas creadas por un argentino, elaboradas en su "mundo interior", y más allá de que en ellas no aparezcan malevos, gauchos o la Pampa, son netamente argentinas.
"Mis cartas la he jugado y si he perdido, pago y me voy". Chau.

Ariel Avilez. Bernal

Bueno, seguimos sumando opiniones en esta polémica que ya lleva un tiempo en estas páginas. Gracias, Ariel, y es el turno de Mariano Sicart, de Rosario que, siguiendo con el tema, dice:
"Repasando el ranking de Mejor Personaje Argentino, noto que excepto Cybersix, Nekrodamus y Nippur de Lagash, el resto son personajes cuyas situaciones e historias se publican y desarrollan en nuestro país (Cazador, Matías, Pepe Sánchez, Inodoro Pereyra, etc.). Pero tomemos el caso de Nippur (clásico indiscutido), que no tiene absolutamente nada de argentino (inclusive Robin Wood, su creador, no es argentino). Aunque esté ambientado en otra época, en tierras lejanas y se publique en Italia, yo creo fervientemente que Nippur es un personaje argentino, porque fue publicado por primera vez en una revista de nuestro país (D'Artagnan). Y pienso que Cybersix también entra en esta categoría porque, pese a ser creada para una revista italiana, Trillo y Meglia son argentinos y eso me basta. Además, en un mercado nacional casi inexistente, donde nuestros artistas se ven obligados a laburar para el exterior, me parece que mientras retengan los derechos de autor sobre sus obras, al menos para mí, esa producción será historieta argentina".
Mariano también nos cuenta que habría preferido que la Liga de la Justicia, la Legión o los Titanes reemplazaran a los X-Men en el suplemento central en lugar de Star Wars. Tranqui, que nadie dice que uno de esos tres no vaya a ser el próximo. Mariano termina con extensas felicitaciones a los autores del Caballero Rojo (corré a buscar el comic-book!) y nos pide un nuevo concurso de historieta (ya está en marcha) y reportajes a Fontanarrosa, El Tomi, George Pérez y Denny O'Neil. Te prometo por lo menos uno para antes de fin de año. Gracias y hasta pronto.
Carlos Acosta, de Moreno, asiduo paciente del Akhorsi Asylum, felicita por Vórtice, por el nº25 y por esta sección en particular. Gracias! Carlos nos cuenta que su balance del '96 le dio muy positivo y destaca la proliferación de los fanzines, Kingdom Come, Hitman, The Dreaming y Fantabaires, "el golazo del año". Entre lo negativo destaca la movida de Heroes Reborn y el fracaso de la mayoría de las propuestas gestadas en el país. Y cambiando de tema, dice:
"Respecto de la polémica Lobo vs.Cazador, hace cuatro años habría defendido sin duda al Cazador. Ahora no. Lobo mantuvo un nivel en la mayoría de sus historias (bien menos, según mi opinión) pero en ese sentido, Cazador parece una montaña rusa. La primera saga a mi parecer fue la mejor, seguida de cerca por la de Patoruzú. Pero cualquiera que mire un número actual de Cazador sólo verá a un grandote, en un cuadro que ocupa toda la página (cuyos fondos son una amalgama de colores de computadora o una foto scanneada), puteando y puteando en una forma que más que risa da lástima y la constante sensación de haber dejado $ 3.50 que se podrían haber invertido en un número de Starman, Torpedo 1936 o cualquier otra.

Dibujo de Mart's Colorado - Predator es © 20th Century Fox

Además, ya se abusan de los superhéroes yankis. Hacerlos aparecer en un número o dos, bueno... pero ya se están yendo de tema. Es preferible poner personajes creados acá y no esos tan usados. Hoy por hoy, hacer un número de Cazador es muy fácil. Hacés unos cuantos dibujitos y a la computadora. ¿El guión? Lo llenás de puteadas y listo".

Duro palo del amigo Carlos, a quien le digo lo mismo que ya dije alguna otra vez. Cuando estés disconforme con la calidad de una revista, nada mejor que no comprarla más. Esos mangos que no llegan al bolsillo del editor, pesan más que cualquier argumento. Volvé a escribir!

Gonzalo y Rodrigo Leiva, fans acérrimos del manga que se excedieron con los improperios en su carta anterior, han vuelto pidiendo disculpas por la forma en que se expresaron, pero aclarando que **"seguimos sosteniendo lo vertido anteriormente".** Esto es, denunciar nuestra **"inocultable preferencia por los comics de DC y su ignorancia (notable, por cierto) sobre el manga y el animé".** Entre muchísimas críticas (a la nota sobre el dibujo de X-Men, al Caballero Rojo, etc.) bastante poco fundamentadas, los Leiva plantean lo siguiente:

"Pasaremos a detallar cómo se trata al manga y el animé en su publicación:

.Se habla poco y nada, cuando hay cantidad y calidad de sobra.

.Cuando se habla (ese poquito) hay cuatro posibilidades:

1) Queda en evidencia su completa desinformación sobre el tema.

2) Hablan en forma despectiva y discriminatoria (como en el penoso Julcio).

3) Se refieren a series de cierto éxito pero de dudosa calidad.

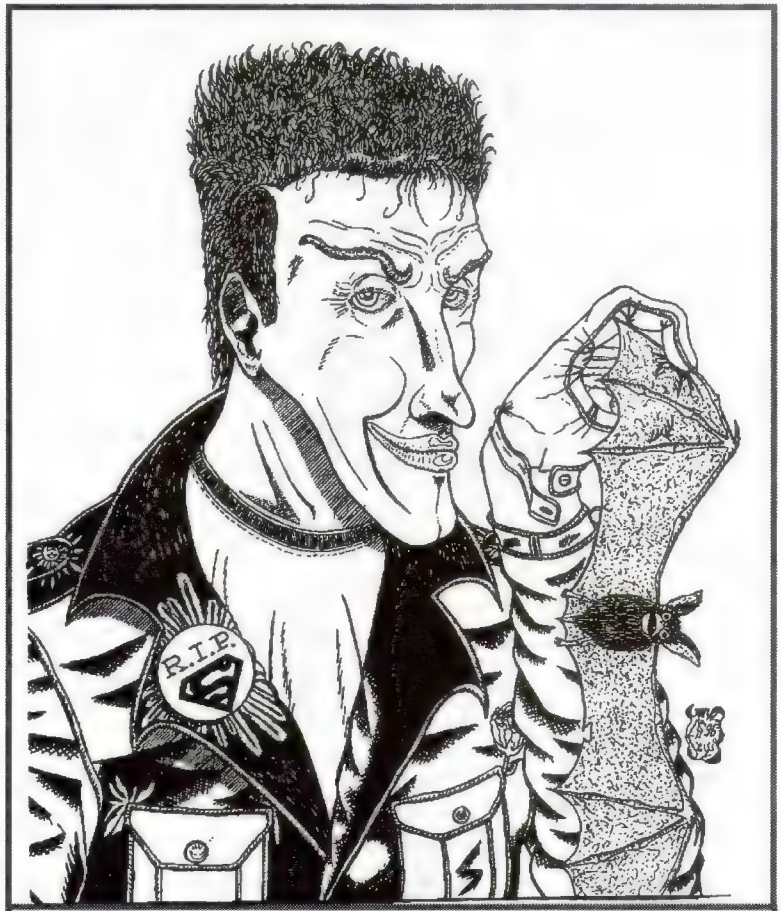
4) Y bueno, de vez en cuando no se equivocan y aciertan algún dato.

Nuestra postura ante esta situación es:

a) Que se le dedique el espacio que merecen sus autores (un Miyazaki o un Kishiro están a la altura de cualquier Moore, Gaiman, Miller, etc.), esto es, por lo menos el 90% de la revista, o

b) Que no hablen más nada de manga, porque esta forma de tratar a la "historieta japonesa" es tan ridícula como una revista especializada en manga (Newtype, Ran, Neko, Kame, Protoculture Addicts) hablando del Capitán América, Green Lantern o cualquier otro gil fisiculturista en calzas".

Miren, chicos, yo no me creo que sé mucho de manga y realmente he leído muchísimo más comics occidentales que orientales. Esto no significa que no me informe y que no investigue cada vez que me siento a escribir sobre manga o animé, ni que me parezca malo, estúpido, reiterativo o cualquiera de los otros calificativos que ustedes le dan a otros tipos de comic. Además, cuando encaramos notas largas sobre manga o animé, tratamos de ponerlas en manos de los que más saben del tema, es decir, Juanma García Carral o los chicos del Estudio Yukino que -no me lo van a negar- la tienen muy clara. La gran mayoría de los lectores ha agradecido (o por lo menos no ha puteado) las notas sobre Robotech, Sailor Moon, los Caballeros, Meteoro, Astroboy y otros héroes del manga que hemos realizado. Incluso aquellos que no se copan con la onda japonesa han sabido valorar la pluralidad de criterios de la revista, el esfuerzo porque los distintos tipos de historieta (yanki, argentina, europea, japonesa) aparezcan representados -aunque en distintas proporciones- en todos los números de Comiqueando. Por eso, el capricho de unos pocos no va a lograr que dejemos de hablar del manga; preferimos el desafío de superar nuestras limitaciones a dejar de lado una parte importante de la producción mundial. Y, por supuesto, ni se nos ocurre transformarnos en una revista mangófila, porque hemos leído Neko, Protoculture Addicts y un par más, y nos ha dado verdadera lástima verlos aplaudir a cualquier verdulero porque tal editorial lo quiere poner de moda o porque tal compañía está por editar una colección de 182.000 videos en EEUU, España o Latveria. Con revistas de información como Animerica, Otaku o Neko, no puedo menos que compadecer al lector cuya cerrazón mental no le permite leer nada que no provenga del país del Sol Naciente. Si quieren, sigan leyendo Comiqueando y vuelvan a escribir. Si no, la verdad que no los voy a extrañar. Sayonara, chicos.



Dibujo de Esteban Rivero - Joker es © DC Comics

Noemí Chabarría, en cambio, nos escribe desde Lomas de Zamora felicitándonos por la revista y dice **"creo que sus opiniones están muy bien dadas y fundadas, con un criterio imparcial".** Noemí, de 19 años, agrega: **"Me parece tonto que se critique al comic argentino. Lo que hay no es mucho, pero creo que podría ser peor. De todos modos, hasta que las cosas no mejoren, dejen de patalear por lo que no tenemos y confórmense con lo que hay, que es industria nacional (excepto Cybersix, que definitivamente NO es nacional)".**

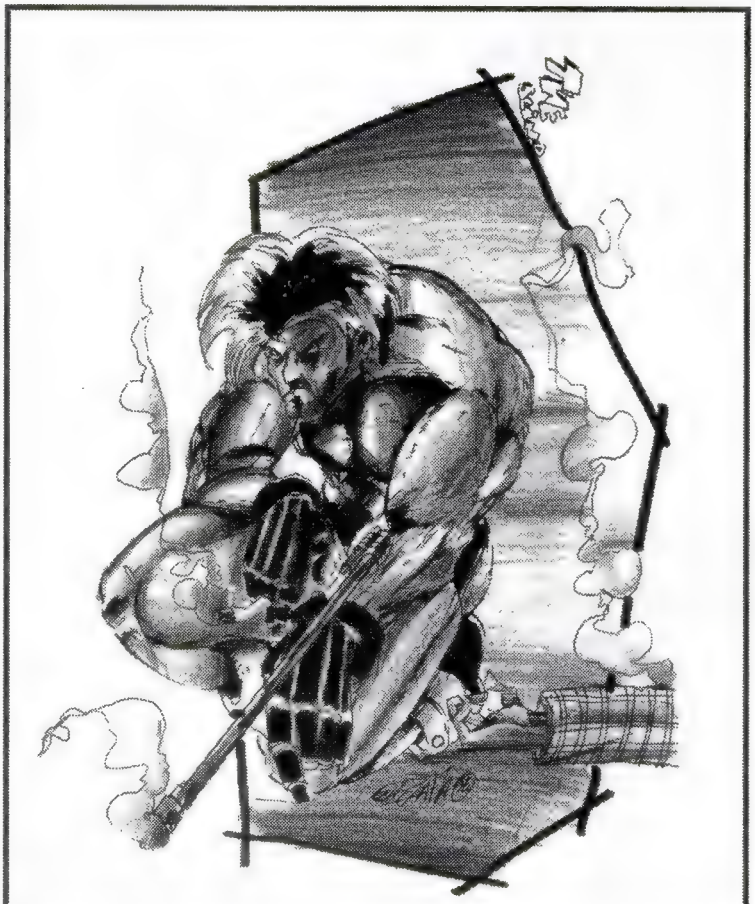
Disculpame que discrepe con vos, Noemí, pero el argumento de no criticar al comic argentino porque hay poco, me parece muy limitado. Si nos ponemos a aplaudir -o, aunque más no sea, a tolerar- a los mediocres, pronto se van a convencer de que están haciendo obras maestras y no van a mover un dedo por mejorar. Para cuando se den cuenta de la basura que están haciendo, ya va a ser muy tarde. Por eso nuestra constante denuncia a los truchos y nuestro constante compromiso con la calidad, dos actitudes que no dependen en absoluto de la cantidad (mucha o poca) de material nacio-

nal que aparece en los kioscos. Gracias por escribir y espero más cartas tuyas.

Lucas Fiszman, de Olivos, nos escribe por primera vez, a pesar de que esta -dice- es su sección favorita de Comiqueando. También se copa con Dani the O, el Comic de Nunca Acabar, los suplementos de X-Men y Star Wars, la nota de los Simpsons y los reportajes a Peter David, Grant Morrison y Caloi.

Lucas también putea a Símbolo (puaj!) y aplaude la llegada de Forum y la aparición de la línea Image de la editorial Genux, aunque aclara **"Ocho títulos de entrada me parece una exageración, porque casi todo lo de Image es una cagada. Lo único rescatable es Gen13, Savage Dragon y el increíble y espectacular Bone, que ya se va. Esto me pone contento, porque me daba asco terminar de leer una historia bárbara y encontrarme con un aviso del vomitivo Shadowhawk o una bosta por el estilo"**. Lucas termina felicitándonos por Vórtice y aclarando que en los tiempos de la Comiqueando subte existió un fanzine con el mismo nombre. Realmente, no teníamos idea. Gracias, fiera, y volvé a escribir.

Gabriel Peralta, de Pergamino, nos cuenta que se copó con los dibujos de Adam Kubert, nos pide la biografía de J.Scott Campbell (atenti al Autor del Mes) y que distribuyamos la Comiqueando en todo el Interior del país, algo que queremos hacer desde siempre, pero que resulta muy costoso y muy riesgoso para una editorial chiquita como esta. Gracias por tu carta y tus dibujos, Gabriel.



Dibujo de Gabriel Peralta

Eduardo Martín, de San Martín, nos felicita por Fantabaires y por el nº25, en especial por el suplemento Star Wars, las notas de los Simpsons y los X-Men, el Correo y las fichas. Eduardo nos pide que incluyamos en la Mesa Redonda las ediciones extranjeras de comics yankis que tanto se ven por los kioscos, cosa que no nos parece adecuada. Sí nos da para criticar ediciones argentinas de ese material (cuando las haya) o si no, simplemente comentar las originales.

Además, Eduardo dice: **"Pienso que el Caballero Rojo se merece un párrafo aparte. Lo que están haciendo estos tipos me parece fenomenal. Hace rato que estaba esperando que en la Argentina alguien se animara a realizar un comic de héroes en serio, no como otros que se mandan lindos dibujos, buen color y tienen que hacer guiones en joda, porque es más fácil de vender. Los muchachos del Caballero, en cambio, apuestan a fabricar un producto copado, con historias y diálogos inteligentes y además lo logran. Tengo el presentimiento de que esta historieta va a pegar mucho y va a llegar muy lejos"**.

Amén, hermano. Gracias por los elogios y hasta la próxima.

Esteban Avila, de Córdoba, también felicita por Fantabaires, nos pide más notas de Robotech (ya cumplimos) y material sobre Transformers, Batman Animated Series (está en camino), Incredible Hulk (ya viene), los Big Books (ya hablamos de eso en el nº20), Cadillacs & Dinosaurs, los comics de Star Trek (difícil que el chancho chifle), Swamp Thing, John Constantine, Thundercats y Doom Patrol.

Esteban pide que la cortemos un poco con los card games en Cebamiento Infinito (a sus órdenes, jefe) y nos felicita por el suplemento Star Wars y las notas sobre 1986, Lucky Luke, el Spectre, Dr.Fate y el reportaje a Grant Morrison. Mil gracias por los elogios y por las fotos, que nos vinieron bárbaro. Espero más cartas tuyas.

Estimado Andrés Accorsi:

Aunque con cada número de Comiqueando que leo hay dos o tres comentarios que me gustaría hacerles llegar, nunca tengo las ganas suficientes como para escribirles. Lo que esta vez me ha sacado de la inercia es -aparte de la propuesta de Vórtice- la nota de una de las tapas del nº25: Todo Sobre los Simpsons. Qué título mentiroso! Está bien que no puedan poner TODO pero, salvo la primera página, se parece a una nota de Billiken. ¿Por qué digo esto? Fundamentemos:

1) La lista de Celebridades que visitaron Springfield, admiten que está incompleta y no dicen en qué episodio ni en qué papel aparecieron. (Muchas veces por acá cortan los créditos del final, o los pasan muy rápido).

2) Cebamiento Amarillo: Se podría haber rescatado algo más de lo que se hizo. Por ejemplo, ¿qué libros de los Simpsons hizo Matt Groening? ¿Hay otros aparte de Guía para la Vida y el Album Familiar?

3) Bueno, lo del tiempo está okey...

4) El Top Ten no aporta nada que uno ya no sepa con sólo mirar el show! Son dos páginas desperdiciadas. ¿Qué hubiera preferido yo? Una lista de episodios hubiera estado bien; o una correlación entre los comics de Vid y los originales, en suma... información.

5) Con el suplemento Star Wars pasa algo parecido: La biografía de Luke Skywalker posterior al Regreso del Jedi está obviamente extraída de la serie de libros e historietas.

Y después de tirarles la bronca -podría prolongar las críticas a la nota sobre Lucky Luke o al último informe sobre los X-Men- quiero aclararles que la revista me parece excelente, casi imprescindible y les quiero agradecer todo el trabajo que están haciendo. Sé que no lo hacen por mí, sino porque lo aman, pero a mí me sirve y me encanta.

Esta carta me hace acordar a un gag de Benny Hill, donde un nene no hablaba nunca, hasta que un día, a los 7 años, decía "Esta sopa está asquerosa". Le pregunta-

ban por qué no había hablado antes y les explicaba que antes la sopa siempre había estado buena.
Un abrazo y no teman, que aunque tenga esta quejita, los voy a seguir comprando.

Ignacio Viglizzo. Bahía Blanca

Quedate tranquilo, que no le tenemos miedo a casi nada, sobre todo cuando -con sólo leer este correo- es obvio que la gran mayoría de los lectores está muy conforme con las notas que vos criticás. La nota de los Simpsons se llamó "Todo Sobre los Simpsons" porque desde el nº2 creamos la fórmula del Todo Sobre Tal Cosa. En ningún momento se la presentó como la nota definitiva sobre el tema, ya que lo hemos tocado varias veces y seguramente lo volveremos a tocar. Lo de la ontorietas que podemos comprarnos por mes.
Otra situación también conocida es que con la llegada de DC-Perfil se produjo una revolución en el mercado, con una nueva generación de comiqueros que prefiere el comic americano por sobre el argentino.
Entonces, si el formato de antología no vende, si preferimos las cagadas yankis a las historietas nacionales y encima tenemos poca guita, llegamos a la conclusión de que la historieta argentina está muerta. Está muerta esperando resucitar, cuando cambie la situación económica, o cuando cambie la mentalidad de los editores, o cuando los guionistas se pongan a hacer historias más creíbles, o cuando los críticos especializados dejen de hacerle tanto bombo a los yankis, o qué sé yo cuándo. Pero eso sí, tiene que resurgir".

da "light" o, si preferís, "Billiken" fue intencional, por tratarse de un número de verano y de un tema que -repito- da para ser retomado en cualquier momento. Respecto del suplemento Star Wars, te cuento que el Colo Berenguer no está inventando la saga de Luke Skywalker, sino recopilando una miríada de datos (repartidos entre películas, comics, novelas y mil textos más) para armar fichas lo más completas posibles. Si venís leyendo todo lo que se edita acerca de estos personajes, difícilmente vas a encontrar datos que ya no sepas. De todos modos, gracias por tu crítica constructiva y seguí vigilándonos de cerca. Me alegra que puedas verduguear cosas puntuales sin salir a defenestrar todo el laburo que implica poner este engendro en los kioscos. Hasta pronto.
En una extensa misiva, Carlos de Urquiza, de Capital, filosofa sobre el comic argentino y dice:
"Todos sabemos que la historieta argentina tiene problemas. Las principales revistas que fueron exitosas en los últimos años fueron cayendo de a una: cerró Fierro, cerró Puertitas, cerró Skorpio, etc. También sabemos que acá se vive una situación económica jodida, lo cual limita la cantidad de his-

Carlos también reparte duros palos para Cazador, denosta a la difunta revista Meridiana por su precio y su formato, rescata apenas los dibujos de la Hacha (cuyos guiones, calidad de impresión y formato no le gustaron), rescata a los grandes valores que la están rompiendo en los fanzines, putea a las comiquerías que chorean con los precios y descarta la polémica DC vs.Marvel diciendo **"Las dos son una cagada, porque son dos empresas gigantescas que privilegian (y demasiado) el hecho de vender más por encima de las buenas historias".**
Gracias, Carlos, y volvé a escribir.
Pablo Castro Maruñak, de Villa Tesei, felicita por el nº25, en especial por el suplemento Star Wars, las fichas y la nota sobre X-Men. Entre lo que no le gusta, Pablo destaca el precio, la calidad de impresión (qué poco sabés del tema, querido!) y el poster y el sticker que, según él, **"dejan mucho que desear".** Decime qué editorial independiente (argentina, yanki, gallega o marciana) te da más páginas y mejor calidad por ese precio, porque no la conocemos. Gracias por los elogios y hasta la próxima.
Mariano Arribillaga, de Villa Gesell, felicita por Vórtice,

pide que la cortemos con los card games en Cebamiento... (ya cumplimos), más comics de los Big Books (no es la idea), un buen informe sobre Golden Age y Silver Age (se viene postergando hace mucho, pero lo vamos a hacer) y el regreso de Charlas en el Parque (lo estamos considerando). Mariano también especula -mitad en serio, mitad en joda- con algunas posibilidades que podrían abrirse si Marvel se fundiera de verdad. Gracias por tu carta y hasta la próxima!

Iván Lomsacov, de Córdoba, también reflexiona sobre la crisis del comic argentino y nos felicita por la movida de Vórtice (basta de nombrarme a Vórtice!). Lamentablemente, vamos a poder dedicarle más espacio y más tapas a los personajes argentinos sólo cuando estos logren demostrar que el público masivo quiere saber más sobre ellos. Mientras tanto, las tapas son para los personajes más populares, sin importar su lugar de origen. Gracias y volvé a escribir.

Juan Bermúdez, de Glew, putea a los que votaron a Wolverine para el Bottom Ten y defiende a muerte al mutante canadiense. También nos recomienda la nueva serie de los Transformers (nos tiene re-cebados!) y nos pide notas sobre estos bichos, He-Man (puede ser), los Gobots y Mazinger Z (ya cumplimos). Gracias, Juan, y hasta pronto.

COMIQUEANDO
La vi ahí
en el kiosco
sola, solita
esperando que algún
atorrantón se la llevase

Me paré, la miré y dije:
Quiero esta revista,
la Comiqueando, señor.
Me zambullí en ella y
el impacto fue maravilla:
historietas, información,
reportajes. Un empujón
para el Noveno Arte.

No te vayas nunca
De ti necesitamos
De ti disfrutamos
Por vos estamos
Ezequiel Alderoqui. Capital.

Impresionante! Gracias, papá! Me hiciste poner la piel de gallina! Un gusto contarte entre los pacientes del Asylum! Volvé a escribir cuando quieras, ya sea en verso o en prosa.

Bernardo Zamichiei, de Ituzaingó, soñó con formar parte de la Mesa Redonda y cumplió su sueño (ya parecemos Sorpresa y Media). Bernardo nos felicita por el nº25 (en especial por el poster, el suplemento Star Wars y la nota de los Simpsons) y nos cuenta un par de anécdotas que vivió junto a su hermano en sus habituales razzias por las comiquerías. Gracias y hasta la próxima.

Dibujo de Patricio Manstilla

Ya casi sin espacio, agradezco muchísimo las cartas y los dibujos de Federico Pazos que, al grito de **"Muerte a McFarlane"**, me cuenta una conmovedora anécdota y termina diciendo: **"Esta revistucha no es sólo eso, sino un grupo de amigos más con el que me cago de risa"**. Esa era la idea, Fede. Bienvenido a la barra y contá con este amigo, que no defrauda. Volvé a escribir cuando quieras.

Y nos vamos, no sin antes invitarlos a que sigan mandando cartas, dibujos, clasificados, votos para los rankings y trabajos para el concurso a Av.Forest 536, piso 8, of.43, Capital, CP 1427. Aceptamos cheques, efectivo, tarjetas de crédito y raspaditas. Hasta la próxima!

CLASIFICOMICS

CONTACTO DIRECTO

•Quisiera comunicarme con alguien que haya grabado episodios de Las Gárgolas. Contactarse con Claudio Vázquez, escribiendo a Av.Nazca 269, 4º15, Capital, CP 1406.

•Quiero formar un Fan Club de X-Men. Interesados, comunicarse con Leo llamando al 451-2026, después de las 20:00 hs.

COMPRA/VENTA/CANJE

•Carlos Dominguez busca álbumes y revistas de comic europeo, en especial Tragaperras (Altuna/Trillo), Pesadillas y Lorna y su Robot (Azpiri), Cuestión de Tiempo y Basura (Juan Giménez), Drácula (Fernando Fernández), Jack el Destripador (Ortiz/Segura), El Hombre Que Ríe (F.De Felipe) y otros títulos de José Ma.Beá, Pepe González y Luis García, además de números varios de Totem, Comix Internacional, Zona 84, Creepy, Cimoc y otras. Enviar listado con precios a Pedro Ortiz 571, Cosquín, Córdoba (5166), o llamar al (0541) 53224.

•Busco los álbumes Basura y Cuestión de Tiempo, ambos de Juan Giménez. Si alguien quiere venderlos a un precio razonable, puede comunicarse con Martín Calderón llamando al 554-3017.

•Compro el nº25 de Batman Adventures (con Batman y Superman en la tapa). Pago muy bien. Contactarse con Marcelo llamando al 844-4349.

Garaycochea

ESCUELA DE DIBUJO

TURNOS TARDE Y NOCHE
SABADOS de 8 a 14 hs.

HUMORISMO Prof Garaycochea, Ibañez, Dufour, Ferro (Prof. Invitado)	**ARTISTICO** Prof: José Marchi.
CARICATURAS Prof: Jorge de los Rios Dufour.	**ILUSTRACION** Prof: Claudio Aboy.
HISTORIETAS Prof: Osvaldo Viola (Oswal) Alberto Salinas.	**ILUSTRACION DE LIBROS INFANTILES** Prof: Patricia Breccia.

CURSOS ESPECIALES DE PERFECCIONAMIENTO

DIBUJO INFANTIL Prof: Goyo Mazzeo (8 a 13 años)	**TALLER DE EXPRESION PLASTICA** Prof: Ana Pili (5 a 7 años)

TIRAS HUMORISTICAS (Prof. invitado) **Ferro**

EL EQUIPO MÁS IMPORTANTE DE PROFESORES PARA CADA MATERIA

SECRETARIA DE 16 a 21 HS. VACANTES LIMITADAS

RIVADAVIA 1239 1º PISO

TEL.: 381-2895 Cap.Fed. (1033)

EL ILUSTRE DESCONOCIDO

POR HERNAN BOTICELLI

-La Caída

Un virus de laboratorio desparramó la peste por todo el planeta diezmando al grueso de la población. La civilización ha retrocedido hasta comienzos del Siglo 20 y Norteamérica está gobernada por los presidentes de treinta grupos mafiosos. En ese mundo han crecido Veto Skreemer y la familia Finnegan. Un mundo donde la miseria es un lujo y la vida no vale nada. Un lugar donde la niñez es un pecado, mancillado por la degradación humana.

-Día de La Caída

Nace Veto Skreemer y su madre muere en el parto. Su desquiciado padre sostiene al bebe sobre el vacío pero decide no dejarlo caer.

-Doce años después de La Caída

Luego de doce años arrastrado por la podredumbre y maltratos, Veto presencia la muerte de su padre a manos de un vagabundo. Veto lo enfrenta y lo mata a golpes. En ese fatídico momento el muchacho ve todo su futuro. En la sangre derramada de su padre, el joven Veto observa la terrible vida que le aguarda, su macabro destino y su trágico final.

Mientras mi abuelo Charles Finnegan, su esposa y sus cuatro hijos, deben abandonar el hogar por negarse a transportar niñas a una "fiestita" de presidentes mafiosos."No degradamos es lo que nos diferencia de esas bestias", respondía mi abuelo a los lamentos de su mujer.

-Dieciocho años después de La Caída

Veto ha conocido a Dutch Amsterdan y Vicky Chandler. Se hacen entrañables amigos y cometen algunos atracos. El muchacho decide entrar en una de las bandas más duras y lo consigue luego de una cruel iniciación y un tajo en la cara. Dutch y Vicky entran junto a él. Pronto, el joven Skreemer se transforma en uno de los más terribles killers de la ciudad.

Los Finnegan logran ubicarse. Lamentablemente Katie, la hija menor, enferma y muere ante la impotencia de su padre. Gracias al amor de la abuela, los mellizos y Tim (el hijo mayor), Charles Finnegan sale adelante. Sin embargo, en un tiroteo entre el ascendente Skreemer y otros mafiosos, el pequeño Tim es baleado y muere en brazos de su padre. Charles Finnegan no se rinde y meses más tarde nacerá su último hijo. Mi padre, Timothy Finnegan.

-Veintitres años después de La Caída

Veto Skreemer escala posiciones, cumpliendo su terrible destino. Buscando, atormentado, una señal que lo ayude a liberarse de los hilos que lo conducen a un trágico desenlace. Aleja a Vicky de su vida y se casa con una chica, que muere embarazada de él. La desgracia se regodea con Skreemer. Dutch está junto a él, apoyándolo en todo momento. Comienza la Guerra de los Gigantes, entre todas las bandas. El botín es la ciudad entera.

Los Finnegan van sorteando, como pueden, los pesares que les ocasiona la Guerra de los Gigantes.

-Veintiocho años después de La Caída

La Guerra ha terminado. Las bandas han pactado la paz. Luego de la fatídica noche de festejo, Veto se hace con el poder de su grupo y se convierte en el presidente mafioso más poderoso de la historia. Comienza a dirigir su imperio desde un elevado balcón sin barandas, mirando al vacío.

Para festejar el fin de la Guerra, el entonces jefe de Skreemer, Tiberius White, raptó dos parejitas de hermanos para divertirse. Una de ellas eran los mellizos Finnegan. El Abuelo Charlie llegó para salvarlos, encolerizando al viejo Tiberius que quería matarlos a todos. Skreemer se interpuso proponiendo a mi abuelo que matara a los otros dos niños a cambio de su vida y la de sus hijos. Charlie Finnegan ofreció su propia vida a cambio de los cuatro jóvenes. Pero nada. Padre e hijos volvieron junto a mi abuela. Luego de sacarse el gabán ensangrentado, mi abuelo salió y desapareció entre las calles de la ciudad.

-Treinta y ocho años después de La Caída

La era de los Gigantes se acaba. Veto ha conocido a Gloreen en un burdel y ha "visto" a un niño sano crecer en su vientre. SU HIJO. Una visión diferente de aquellas fatídicas primeras visiones. Mientras cavilaba, Veto traiciona a Dutch y al resto de los presidentes, boleteando a varios. Luego rescata a Dutch (totalmente desfigurado) y se prepara para la contraofensiva enemiga liderada por Vicky Chandler, su viejo amor. Gloreen intenta matarse para evitar dar a luz al hijo de Skreemer pero es salvada por su guardaespaldas, el joven Timothy Finnegan, quien la lleva a un lugar seguro.

El abuelo Finnegan deambuló enloquecido durante varios años mientras mi abuela, los mellizos y el pequeño Timothy trataban de sobrevivir. Luego de un confuso episodio, recobró la cordura y volvió a la casa. Los mellizos se fueron yendo y el joven Tim se rebeló, enojado, contra su padre y se fue a trabajar para Skreemer. Así fue como mi padre llegó a ser guardaespaldas de Gloreen, la esposa de Veto Skreemer.

-Cuarenta años después de La Caída

Mientras la última batalla de la Era de los Gigantes se desarrollaba, Veto contó toda la historia a Dutch. Luego se enfrentó a Vicky y sus secuaces, que habían irrumpido en su penthouse, y se arrojó al vacío. Contra todos los pronósticos (y sus propias visiones), logró llegar a una cornisa y se salvó.

En algún lugar, Tim Finnegan traía al mundo al hijo de Skreemer.

Seguro de que la llegada de su hijo había modificado todo, Veto corría hacia el escondite en lo alto de un edificio. Mi padre se lo entregó mientras Gloreen lo insultaba desde la habitación. Skreemer miraba perplejo la contrahecha criatura que había engendrado. Abatido y lleno de dolor, se arrojó al vacío con su hijo en brazos. Ambos murieron en la caída. Ese día termino la Era de los Gigantes y comenzó La Reconstrucción. Dutch y Vicky desaparecieron en distantes historias.

Mi padre cuidó de Gloreen en la casa de mis abuelos. Allí cantaron, rieron e hicieron las paces. Con el tiempo Tim y Gloreen se enamoraron y me tuvieron a mí. Según dicen, habría sido yo el bebe sanito que Veto Skreemer "vio" en el vientre de mi madre. Pero ¿quién lo sabe, no?.

© Peter Milligan / Brett Ewins

Por Andrés Accorsi

EL AUTOR DEL MES

HOY JAE LEE

Jae Lee nació en Corea del Sur en 1973 y al año siguiente emigró junto a su familia a los EEUU. Al término de sus estudios secundarios, Jae se inscribió en el Art Institute of Atlanta, pero se cansó rápido y colgó después de sólo cuatro meses. Poco después, en 1992, se fue a una convención en New York, donde se hizo amigo del por entonces prometedor Scott Lobdell, quien le insistió para que se fuera a probar a Marvel.

El primer trabajo profesional de Jae Lee fue terminar un serial de la Bestia que aparecía en Marvel Comics Presents y que el querido Rob Liefeld había dejado inconcluso. Pero su estilo comienza a verse recién cuando sucede a John Byrne como dibujante de Namor, a partir del nº26 y durante 13 números. Acá Lee se saca y pela un estilo expresionista, que combina violencia Bisleyana con poesía Vertiguesca y complicadísimas viñetas-página al mejor estilo Image.

Pero para pasar a dicha editorial, es menester mandarse un par de números de algún título mutante y Jae se hace cargo de los tres números de X-Factor que se cruzan con The Executioner's Song, para desgracia del guionista, Peter David, que lo puteó en todos los idiomas. Ya en Image, Jae dibuja en el '93 una historia de Chapel para la miniserie Youngblood Strikefile y, como el otro Chino Lee se copa con su trabajo, pronto le encarga la saga titulada WildCATs Trilogy, que sale el mismo año.

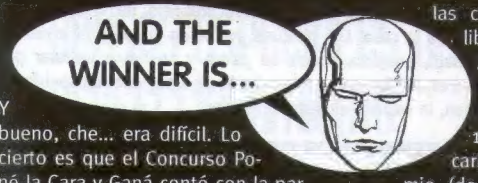
Jae Lee pide pista para su propio proyecto y los capos de Image le piden que aguante un tiempito, con lo cual Jae vuelve a Marvel, donde dibuja tres numeritos de Spider-Man y firma contrato para una miniserie de Iron Fist, que iba a escribir J.M.DeMatteis, que finalmente nunca sale.

Pero la consagración de Jae llega cuando Image le da el sí para la primera miniserie de Hellshock, un intento un tanto confuso de mezclar a Image con Vertigo. La saga, plagada de connotaciones religiosas, presentó a Daniel, el hijo de una chica internada en un convento de monjas, y resultó un éxito en ventas. Pero Lee no quedó conforme y prefirió dedicarse a otra cosa antes de retomar al personaje.

Durante un par de años Jae se dedica a tapas, posters, figuritas y a algunos unitarios para la revista Verotika, manteniendo el perfil bajo mientras refinaba su estilo. Sin embargo, Erik Larsen lo convenció para que volviera a Image y Lee aceptó. Con una onda menos ampulosa pero más profunda y más expresiva, Jae Lee lanza a principios de 1997 una nueva serie ilimitada de Hellshock, ubicada temporalmente antes de la miniserie y con un guión mucho más dramático, intenso y perturbador.

Ya mucho más cerca de Manco que de Bisley, Jae Lee pasea su ilustre apellido por el género vertiguesco, aunque en los lejanos pagos de Image. Con sólo 24 años, se ha dado el lujo de crear, escribir, dibujar y controlar íntegramente una serie que originalmente vendió sin convencer y hoy combina éxito con calidad.

© Jae Lee



Y bueno, che... era difícil. Lo cierto es que el Concurso Poné la Cara y Ganá contó con la participación de apenas un puñado de valientes, mientras que la gran mayoría no se animó o no se acordó a tiempo. Así las cosas, el Primer Premio (dos libros de la colección Grandes Autores de Forum) cayó en manos de Humberto Miranda, de Mar del Plata, que embocó 102 caritas correctas. Con 95 caritas correctas, el Segundo Premio (dos tomos de Hulka: Amazona Esmeralda, de Forum) se lo lleva Martín Casanova, de Banfield. Y el Tercer Premio (el álbum Underworld: Mundo Criminal, de Zinco), se va a engrosar la colección de Pablo Mazzeo de Capitál, que acertó 91 caritas. Pero a no desesperar, que en el próximo número, les damos la revancha. Y por supuesto, Martín y Pablo pueden pasar a retirar sus premios por el nuevo mega-local del Club del Comic, ubicado en Corrientes 1620, mientras que Humberto lo recibirá por correo. Gracias a todos por participar y hasta la próxima.

Como ya es costumbre, repasamos las posiciones en tres de los rankings que vos armás. Hacé trepar a tus favoritos, mandando tu voto a Av.Forest 536, piso 8, of.43, Capital, CP 1427.

TOP TENS

MEJOR GUIONISTA

© Frank Miller

❶ FRANK MILLER (Sin City, Martha Washington)
❷ Neil Gaiman (preparando Stardust)
❸ Alan Moore (Supreme, Lost Girls, Judgement Day)
❹ Garth Ennis (Preacher, Hitman, Pride & Joy)
❺ Peter David (Aquaman, Supergirl, Hulk)
❻ Grant Morrison (JLA, Invisibles)
❼ James Robinson (Starman, Cable, Generation X)
❽ Alan Grant (Lobo, Shadow of the Bat)
❾ Mark Waid (Flash, Impulse, Ash)
❿ John Ostrander (Spectre, Heroes for Hire, The Kents)

MEJOR PERSONAJE

© DC Comics

LA FIAMBRERIA

Título: Freak Force.
Editorial: Image Comics.

La Posta: Los personajes secundarios de Savage Dragon, al margen de la policía de Chicago, establecen su propio grupo de super-seres.
Principales Protagonistas: Mighty Man, Super Patriot, Dart, Rapture, Barbaric, Ricochet y Horridus.
Primer Número: Diciembre 1993.
Ultimo Número: El 18, Julio 1995.
Principales Autores: Erik Larsen, Keith Giffen y el dibujante Victor Bridges.
Los Numeritos: Los que menos me gustaron son el 2 y el 8, pero igual estan buenos.
Los Numerazos: El 6, con el impresionante secreto de Mighty Man y el 18, un final a todo trapo.
Las Tapas: Destaco la del nº5, de Larsen y Ordway, la del 10, de Larsen y Kesel, la del 11, de Dave Johnson y la del 13 de Bridges y Kesel.
Donde Hubo Fuego: Los integrantes del grupo nunca perdieron su condición de personajes secundarios dentro de la revista de Dragon, por lo tanto siguieron apareciendo por las páginas del "titulo madre", principalmente Rapture, amante de Dragon que protagonizara números enteros debido a su embarazo y posterior parto del hijo de Dragon. Super Patriot y Dart tuvieron sus propias miniseries, y ahora vuelve todo el grupo junto a Star y Justice, en una nueva mini-serie de Freak Force.
Debuts y Despedidas: Primeras apariciones de un montón de villanos pedorros, como Major Disaster, los Throwaways, la Fantastical Force, Bludgeon, y además Chelsea Nirvana (nº3), Jerry Steel (Inhabiter), Absorbing Junior (nº5), Kill Cat (nº7), Joey Finkleberry (nº10), Johnny Redbeard (nº11) y la Liberty League (nº12).
Muertes: Mr.Big y The Hornet (nº13), Bludgeon (nº15) y Johnny Redbeard (nº16).
Crossovers Importantes: Ninguno, más allá de la continuidad compartida número a número con Savage Dragon.
Forense: Diego Accorsi.

Título: Cairo
Editorial: Norma

La Posta: Mucho material francés y español de vanguardia, más el rescate de varios clásicos, todo esto originalmente acotado al estilo conocido como "Línea Clara".
Primer Número: Octubre de 1981.
Ultimo Número: El 75, de Octubre de 1991.
Principales Autores: Daniel Torres, Franquin, Tardi, Gallardo, Montesol, Thá, Floc'h, Riviére, Mique Beltrán, Pere Joan, Edgar Pierre Jacobs, Yves Chaland, Micharmut, Sento, Carlés Rubio, Scaramuix, Sempere, Vittorio Giardino, Ted Benoit, Van der Boogaard, Zentner y Pellejero, Regis Franc, Calatayud, Montana, Francois Thomas, Dupuy y Berberian, Antonio Navarro, Ramón Marcos, Geluck, Montecarlo, Beroy, Le Gall, Miguelanxo Prado, Antonio Segura, Ana Miralles, Baru, Moebius, Brocal, Francesc Infante y Walter Minus.
Los Numeritos: El Especial Arquitectura (verdadero plomazo), el 19, el 20, el 37, el 38 y casi todos los números entre el 40 y el 50.
Los Numerazos: El Especial Hergé, los números del 16 al 18, el 27, el 30 (donde se anunció la cancelación de la revista, que volvió a salir 3 meses después) y todos los números entre el 55 y el 69.
Las Tapas: Todas las de Daniel Torres (nºs 4, 12, 17, 23, 29, 33, 38, 41, 45, 48, 51, 54, 61, 64, 68 y 75), la del nº2 (Gallardo), nº24 (Ceesepe), nºs 7 y 26 (Mique Beltrán), nº39 (Giardino), nºs 32 y 40 (Pellejero), nºs 55 y 66 (Prado), nº57 (Beroy), nºs 60, 65, 67, 69 y 74 (Moebius) y nº72 (Montana).
Donde Hubo Fuego: Aquí se inició la saga de Opium, que años más tarde volvería en su propio comic-book. Cleopatra y su hijo Marco Antonio siguen sus andanzas en el suplemento infantil del diario El País. Las aventuras de Dieter Lumpen (Zentner/Pellejero) y de Simone (Antonio Navarro) continuaron luego en Cimoc.
Crossovers: En el nº68 se publicó un unitario de Moebius y Jodorowsky, muy conectado con la saga del Incal y protagonizado por el Meta-Barón.
Forense: Andrés Accorsi (viuda de Cairo).

MEJOR PERRA

1. **BATMAN (DC)**
2. **John Constantine (DC/Vertigo)**
3. **Superman (DC)**
4. **Hulk (Marvel)**
5. **Death (DC/Vertigo)**
6. **Sandman (DC/Vertigo)**
7. **Wolverine (Marvel)**
8. **Swamp Thing (DC/Vertigo)**
9. **Joker (DC)**
10. **Groo (Sergio Aragonés)**

1. **ROGUE (Marvel)**
2. **Cybersix (Meridiana)**
3. **Wonder Woman (DC)**
4. **Miel (Milo Manara)**
5. **Psylocke (Marvel)**
6. **Catwoman (DC)**
7. **Vampirella (Harris)**
8. **Lady Death (Chaos!)**
9. **Fire (DC)**
10. **Storm (Marvel)**

El Oráculo

El omnisciente manantial de la sabiduría ha vuelto a recibir toneladas de consultas. Estas son sólo algunas de ellas:

Mariano Sicart pregunta: 1) ¿Jim Aparo volvió a dibujar algo de Batman desde que se fue a Green Arrow?. 2) ¿Norm Breyfogle dibujó recientemente algo para DC?

Respuestas: 1) Sí, dibujó la miniserie Batman: GCPD y unitarios para Batman Chronicles. 2) Sí, la miniserie de Anarky y tres números de Shadow of the Bat.

Noemí Chabarría pregunta: 1) ¿Se publica acá Lucky Luke?. 2) ¿Se hizo alguna recopilación de Dragon Ball al estilo Toda Mafalda?. 3) ¿Existe un fans club de X-Files?

Respuestas: 1) No, se distribuyen las ediciones españolas. 2) No, son varios tomos. 3) Sí, ya hemos publicado la dirección en el número anterior.

Esteban Avila pregunta: 1) ¿Cuántos son y cómo se llaman los comics que han salido de Sliders?. 2) ¿Cuántas son y cómo se llaman las miniseries que han salido de Aliens vs.Predator?. 3) ¿Hay alguna por salir?. 4) ¿Qué álbumes recopilatorios hay de Doom Patrol, Invisibles, Hellblazer y Preacher?. 5) ¿Hay algún proyecto para una serie nueva de Star Trek?. 6) ¿Cuántas temporadas hay de Deep Space Nine y de Voyager?.

Respuestas: 1) Salieron tres especiales y una miniserie de tres partes titulada Darkest Hour. 2) Salieron cuatro miniseries: Aliens vs.Predator (1990), AvsP: War (1991), AvsP: Deadliest of the Species (1993) y AvsP: Duel (1995). 3) No, pero nunca se sabe. 4) De Doom Patrol hay uno, Crawling from the Wreckage (nºs 19-25). De Invisibles uno, Say You Want a Revolution (nºs 1-4) y pronto sale otro. De Hellblazer hay tres: Original Sins (nºs 1-9), Dangerous Habits (nºs 41-46) y Fear and Loathing (nºs 62-67). Los nºs 1 al 17 de Preacher están recopilados en dos tomos: Gone to Texas y Until the End of the World. 5) Por ahora, nada confirmado. 6) En EEUU se están emitiendo la quinta temporada de DS9 y la tercera de Voyager.

Abel Sámez pregunta: 1) ¿Qué está haciendo Alfonso Azpiri?. 2) ¿Por qué Mauro Cascioli no dibuja ni una página en Cazador?. 3) ¿De cuánto es la tirada de Comiqueando?. 4) ¿Qué hizo Liberatore después de Etiqueta Negra y Video Clips?. 5) ¿Existe alguna recopilación de las ilustraciones de Chichoni?.

Respuestas: 1) Suele colaborar en Penthouse Comix. 2) Porque el dibujante de Cazador es Lucas. 3) En Mayo tiramos 3000 ejemplares. En Julio, no sé. 4) Muy poco en historieta y muchísimo en ilustración. 5) Si, pero no se publicaron en Argentina.

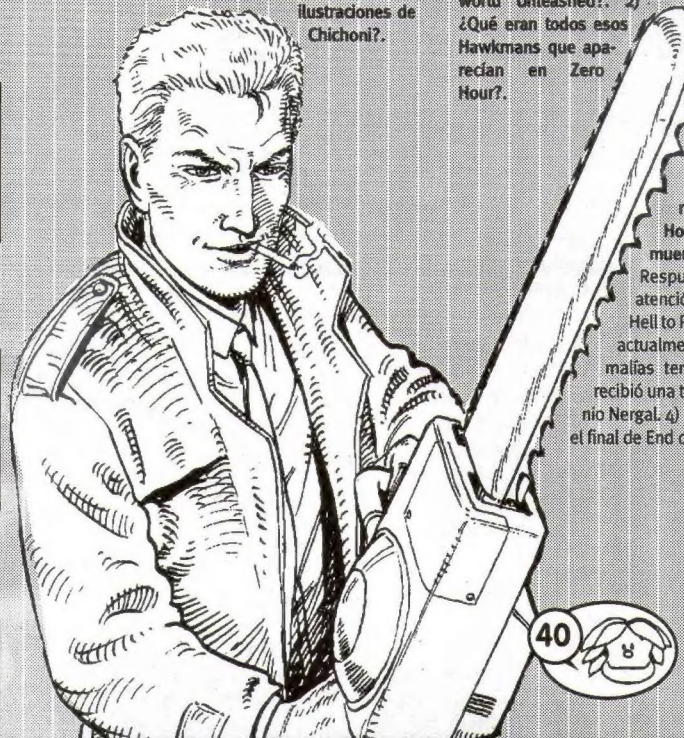
Mariano Antibillaga pregunta: 1) ¿Por qué no tuvo cobertura la Convención de Star Trek?. 2) ¿Qué comics de Star Trek y de X-Files se publican actualmente?. 3) ¿Se sabe si van a revivir Hal Jordan o Barry Allen?. 4) ¿Cuándo van a hacer una nota conjunta con la gente de La Cosa?. 5) ¿Hay bronca con los Cazadores?.

Respuestas: 1) En Agenda Argenta sólo hablamos de los eventos acerca de los cuales recibimos gacetillas de prensa o invitaciones. Este no fue el caso. 2) De X-Files sale una serie mensual, editada por Topps. De Star Trek, Marvel edita comics de Deep Space Nine, Voyager, Starfleet Academy, Early Voyages y Star Trek Unlimited. 3) No, pero esperemos que no revivan. 4) No se nos había ocurrido, pero es buena idea. 5) Por nuestra parte, seguro que no.

Martín Casanova pregunta: 1) ¿Volvieron o volverán Captain Boomerang, Weather Wizard y compañía, luego de su muerte en Underworld Unleashed?. 2) ¿Qué eran todos esos Hawkmans que aparecían en Zero Hour?. 3) ¿Por qué John Constantine tiene sangre de demonio?. 4) El legionario Leviathan pre-Zero Hour, ¿también había muerto?.

Respuestas: 1)Si. Prestea atención a la saga titulada Hell to Pay, que está saliendo actualmente en Flash.2) Anomalías temporales. 3) Porque recibió una transfusión del demonio Nergal. 4) No, se la bancó hasta el final de End of an Era.

© DC Comics



ANARKOMIX

"Yo no digo que los comics de superhéroes no tengan ningún valor. Me parece que tienen un gran valor si uno es un chico de trece años. No tengo ningún problema en hacer historias disfrutables para chicos de trece años y, de hecho, creo que sería muy sano y muy beneficioso para la industria del comic que hubiera unos cuantos comics bien escritos para chicos de trece años".

ALAN MOORE

"Oesterheld es el maestro de todos los guionistas argentinos, de los que lo aceptan y de los que no lo aceptan".

RICARDO BARREIRO

"Me cago en lo que diga la prensa. Yo seguiría haciendo lo que hago ahora, aunque todo el mundo me amara o aunque todo el mundo me odiara. No lo hago por lo que diga la prensa, lo hago porque creo en lo que estoy haciendo".

TODD MCFARLANE

"En su momento me pregunté, ¿qué guionista sería capaz de meterse en la piel de René? La respuesta de que nadie lo haría me llevó a considerar que tenía que seguir yo solo esta aventura, y la aceptación del público me lo reafirma".

ALBERT UDERZO